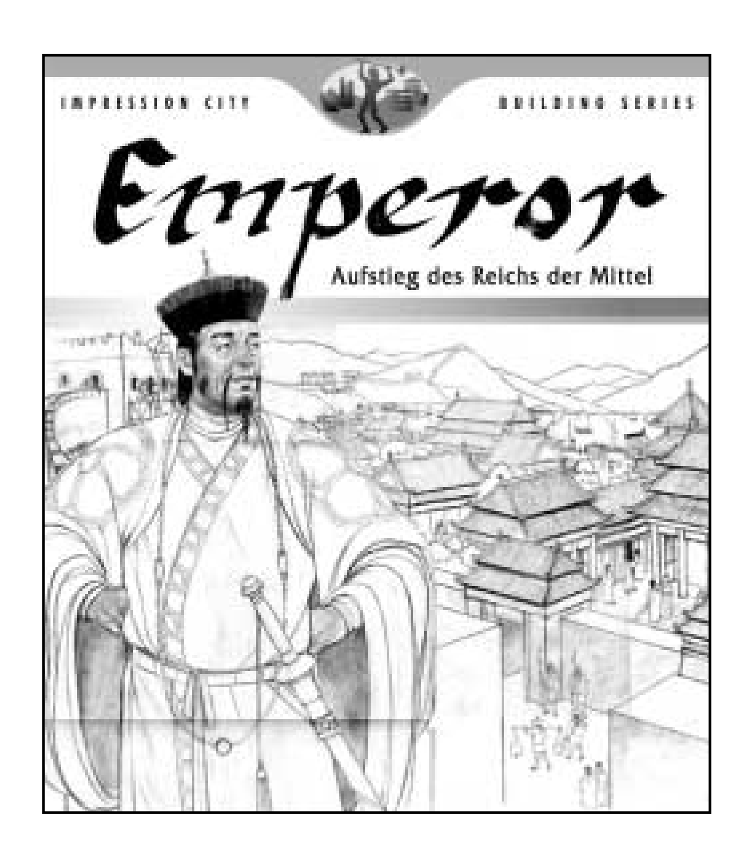
DER ERSTE KAISER

Der Aufstieg des Reichs der Mitte™



Benutzerhandbuch

INHALT

WICHTIGER HINWEIS

Dieses Handbuch wurde weit vor Fertigstellung des Spiels produziert und gedruckt. In der Zwischenzeit können sich im Spiel bestimmte Dinge geändert haben. Über letzte Änderungen informieren die Datei README.TXT .

1. EINFÜHRUNG



> *"Mögest du in interessanten Zeiten leben."*
> —Alter chinesischer Fluch

der erste kaiser: Aufstieg des Reichs der Mitte (oder Der erste Kaiser) umfasst die Frühgeschichte Chinas von der neolithischen Xia-Dynastie (ca. 2100 v. Chr., siehe unten) bis einschließlich der Invasion Nordchinas durch Dschingis Khan (ca. 1211 v. Chr.). Dazu gehören die vor-imperialen Shang- und Zhou-Dynastien, die Einigung Chinas unter den Qin- und Han-Dynastien, die bedeutenden Fortschritte in den Künsten und der Technologie der Sui-, Tang- und Song-Dynastien sowie die Besetzung Nordchinas durch die Jurchen Jin. Die mongolischen Eroberer der Yuan-Dynastie werden als Feinde Chinas präsentiert, die Yuan-Dynastie selbst ist jedoch nicht eingebunden. Zur Orientierung: Die Zeitspanne, die in **Der erste Kaiser** behandelt wird, reicht vom alten Ägypten bis zur Unterzeichnung der Magna Charta (ca. 1215 n. Chr.).

Wortgebrauch/Glossar

BCE und CE: BCE heißt "Before Common Era" (oder "vor christlicher Ära"), CE bedeutet "Common Era" (oder "christliche Ära") und wird gelegentlich anstelle von "v. Chr." und "n. Chr." gebraucht.

Feld: Der Ausdruck "*Feld*" wird im gesamten Handbuch benutzt und bezeichnet ein rautenförmiges Kartenteil in Ihrer Stadt. Jede Stadtkarte besteht aus zahlreichen Feldern; alle Gebäude (und Feldfrüchte) bedecken eine gewisse Anzahl dieser Felder. Der Ausdruck Feld ist besonders wichtig im Zusammenhang mit dem Bau von Farmen und dem Anpflanzen ihrer jeweiligen Feldfrucht. Haben Sie zum Beispiel ein Bauernhaus errichtet, können Sie Feldfrüchte als Nahrungsmittel nur in einem Umfeld von "3 Feldern" rund um das Bauernhaus anbauen.

II. SO GEHT'S LOS



Der erste Kaiser folgt, wie alle Städtebau-Spiele, gewissen Grundregeln. Ihre Aufgabe besteht darin, in der Kampagne/Mission, die Sie spielen, alle Siegbedingungen zu erfüllen. Diese Siegbedingungen erfordern normalerweise, dass Sie Ihre Stadt bis zu einer gewissen kulturellen und/oder gewerblichen Stufe aufbauen und, wenn Sie diese Stufe erreicht haben, zur nächsten Mission weitergehen. Einige Missionen sind ein Offenes Spiel. Das bedeutet, Sie bauen einfach nur eine Stadt ohne bestimmtes Ziel (davon abgesehen, dass Sie versuchen sollten, das am höchsten entwickelte chinesische Kaiserreich aufzubauen).

A. Tutorial-Missionen

Beginnen Sie Ihre städtebaulichen Abenteuer im alten China, indem Sie als Erstes die Tutorial-Missionen unter der Xia-Dynastie spielen (die erste Kampagne auf dem Bildschirm **Historische Kampagnen** – siehe Kapitel III). Die sechs Tutorial-Missionen der Xia-Kampagne führen Sie behutsam durch die verschiedenen Features und Funktionen von *Der erste Kaiser*. Zu Beginn müssen Sie einige einfache Wohnungen mit minimalen Nahrungs- und Wasseranforderungen bauen. Danach werden Sie sich langsam hocharbeiten durch Anbau von Nutzpflanzen, Ausbeutung von Tongruben und Herstellung von Töpferwaren, durch Aufbau von Handelsbeziehungen mit anderen Städten und schließlich durch den Aufbau von militärischen Streitkräften und Verteidigungsanlagen Ihrer Stadt.

B. Im Zweifelsfall rechtsklicken

Im Spiel können Sie überall auf der Stadtkarte rechtsklicken, um sich wichtige Informationen über einen Gegenstand anzeigen zu lassen. Zum Beispiel öffnet ein Rechtsklick auf ein elegantes Haus den Info-Dialog des Hauses und gibt seinen aktuellen Status preis. Alles, was Sie über ein Gebäude oder einen Fußgänger (siehe unten) wissen müssen, können Sie durch einen Rechtsklick darauf erfahren. *Also: Im Zweifelsfall rechtsklicken*.

C. Fußgänger

Fußgänger sind die Angestellten Ihrer Gebäude. Die meisten Gebäude erzeugen Fußgänger, die Waren und Dienstleistungen in Ihre Wohngebiete oder Nahrung zu Ihren Mühlen und Lagerhäusern bringen bzw. Ton zu Ihren Brennöfen usw. So erzeugt zum Beispiel ein Ziehbrunnen einen Wasserträger, der Ihre Häuser mit Wasser beliefert. Dieser Wasserträger wird jedoch nur erzeugt, wenn der Ziehbrunnen eine Straßenanbindung hat (siehe unten). Ihre Fußgänger sind sehr wichtig für die Existenz einer Stadt.

D. Straßenanbindung

Ein sehr wichtiger Ausdruck in *Der erste Kaiser* ist *Straßenanbindung*. Alle Gebäude brauchen einen Zugang zu einer Straße (ausgenommen ästhetische Gebäude). Gebäude

müssen an mindestens ein Feld einer Straße angrenzen. Ein Gebäude, das nicht an einer Straße liegt, erzeugt keine Fußgänger, funktioniert nicht und wird schließlich verfallen oder niederbrennen. Wenn Sie also Ihre Stadt bauen, achten Sie sorgfältig auf Ihren Straßenplan und vergewissern Sie sich, dass Sie genügend Raum in Straßennähe für den Bau von Gebäuden zur Verfügung stellen.

E. Zugang für Inspektoren

Die meisten Gebäude in *Der erste Kaiser* brennen nieder oder verfallen, wenn sie vernachlässigt werden. Um derlei Ungemach zu vermeiden, müssen Sie überall in Ihrer Stadt Türme von Gebäudeinspektoren anlegen. Türme erzeugen Inspektoren, die durch die Straßen wandern und die Gebäude vorbeugend warten. Wenn ein Feuer ausbricht, eilen die Inspektoren zum Brandherd und versuchen, die Flammen zu löschen, ehe sie sich ausbreiten können. Einige Gebäude müssen nicht durch Inspektoren gewartet werden. *Dazu gehören*:

- Alle Gebäude des Landwirtschaftsministeriums, ausgenommen der Fischerkai.
- Alle Gebäude des Verteidigungsministeriums, ausgenommen die Waffenschmiede.
- Alle Gebäude des Ästhetikministeriums.
- Alle Monumente und Gebäude des Monumentministeriums.

Alle anderen Gebäude müssen regelmäßig gewartet werden. Vergessen Sie daher niemals, dass Vorbeugen besser als Heilen ist.

F. Sperren

Ein weiteres wichtiges Bauteil in *Der erste Kaiser*, das direkt mit der Platzierung von Straßen und Gebäuden zu tun hat, ist die Sperre. Die von Ihnen erstellten Gebäude erzeugen Fußgänger (siehe oben), die Waren und Dienstleistungen erbringen. Diese Fußgänger brauchen Führung und Richtung, damit sie ihre Zustellungen ordnungsgemäß ausführen können. Sperren werden auf einer Straße platziert, damit sie einen Fußgänger zwingen, in eine bestimmte Richtung zu gehen. Bevor Sie beginnen, sollten Sie sich die Informationen in Kapitel IV zu Gemüte führen, damit Sie alles über die Platzierung von Sperren wissen.

G. Die Ministerien

Ihre Stadt wird von elf mächtigen Ministerien regiert, von denen jedes für einen bestimmten Aspekt des chinesischen Lebens verantwortlich ist. Das Bevölkerungsministerium zum Beispiel ist zuständig für den Bau neuer Häuser und die Förderung der Einwanderung; das Landwirtschaftsministerium ist zuständig für die Nahrungsmittelproduktion. Auch wenn diese Ministerien unabhängig voneinander funktionieren, können viele Entscheidungen, die sie treffen, doch andere Ministerien mit beeinflussen. Wenn Sie Details über die einzelnen Ministerien erfahren möchten, lesen Sie Kapitel IV ganz durch.

H. Wohngebietmauern und Tore in Wohngebietmauern

Als Erstes ist es wichtig zu wissen, wie Tore funktionieren. Eine Wohngebietmauer, die über eine Straße gebaut wird, erzeugt automatisch ein Tor. Sobald es gebaut ist, müssen Sie auf das Tor rechtsklicken und den "Zutritt" für Fußgänger einstellen. Einfach ausgedrückt ist ein Tor eine einstellbare Sperre. Beachten Sie bitte, dass es drei Kategorien von Fußgängern gibt, denen Sie Zutritt durch das Tor gewähren (oder verwehren) können: Marktangestellte, religiöse Fußgänger und Inspektoren.

Klicken Sie auf die verfügbaren Buttons, um ihnen jeweils Zutritt zu ermöglichen oder zu verbieten. Es ist wichtig, den Zutritt durch Tore unverzüglich einzustellen, denn

sobald Sie Ihre Mauern gebaut haben, gehen die Fußgänger wieder ihrer Arbeit nach. Daher muss dafür gesorgt werden, dass die richtigen Leute durch das Tor können. Und ebenso wichtig ist es, die Bewegungsfreiheit einzuschränken. Zum Beispiel müssen Ihre religiösen Fußgänger (Wahrsagerinnen, Priester, Gelehrte und Mönche) nur Zutritt zu Wohngebieten haben. Falls Sie eine Mauer gebaut haben, die Ihre Wohnhäuser von den Gewerbeanlagen trennt, sollten Sie das Tor für Ihre religiösen Fußgänger sperren, denn sie könnten sich sonst versehentlich in Stadtteile begeben, in denen ihre Dienste nicht gebraucht werden.

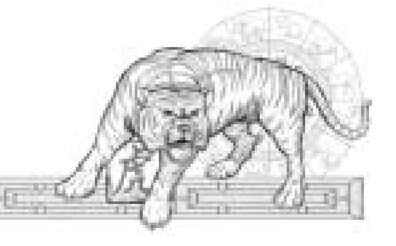
I. Vollständige Berichte

Vollständige Statusberichte über jedes Ministerium (siehe Kapitel IV) können durch einen Rechtsklick auf den Namen des Ministeriums aufgerufen werden. Es ist wichtig, diese Berichte regelmäßig zu studieren, damit Sie mit dem Gesamtzustand Ihrer Stadt vertraut sind. Im vollständigen Landwirtschaftsbericht werden zum Beispiel alle Nahrungsmittelquellen, ihre aktuellen Erträge sowie die Zahl der Menschen, die sie ernähren können, aufgelistet. Er zeigt auch die Nahrungsmittel, die gerade in Ihrer Mühle eingelagert sind, und die Qualität des Essens, das hergestellt wird. Jedes Ministerium besitzt einen vergleichbaren Bericht, der nützliche Informationen über das jeweilige Ministerium präsentiert.

J. Minikarten-Schalter

Die Minikarten-Sektion der Steuerleiste (siehe Kapitel III) dient auch als Nachrichtenumschlagplatz, daher können Sie zwischen diesen Features hin und her schalten, um die gewünschte Anzeige einzublenden. Sie können die Minikarte ein- oder ausschalten, indem Sie in den Bereich der Minikarte rechtsklicken, oder Sie können auf den Schalter-Button in der rechten oberen Ecke der Minikarte klicken.

III. ÜBERBLICK ÜBER DIE STEUERUNG



A. Hauptmenü

Das Hauptmenü erscheint direkt nach dem Intro-Video. Dieser Bildschirm enthält mehrere Buttons.

- Der Button **Einzelspieler-Kampagne** ist ein Link zu den kaiserlichen Aufzeichnungen (siehe Abschnitt B unten).
- Der **Button Multiplayer-Szenario** ist ein Link zum Multiplayer-Bildschirm (siehe Kapitel IV).
- Der Button **Highscores ansehen** ist ein Link zum Highscore-Bildschirm. In Kapitel IV finden sich Einzelheiten darüber, wie Missionen bewertet werden.
- Der Button **Website besuchen** ist ein Link zur speziellen Spiel-Website.
- Der Button **Kampagnen-Editor** ist ein direkter Link zum Kampagnen-Editor. Einzelheiten finden Sie in der Online-Hilfe.
- Der Button **Beenden** beendet das Programm.

B. Die kaiserlichen Aufzeichnungen

Die kaiserlichen Aufzeichnungen enthalten vier Buttons und eine Liste mit Namen von Kaisern. Wurde kein Kaiser erstellt, wird automatisch das Unterfenster **Spielername** geöffnet.

- Der Button **Kaiser erstellen** öffnet das Unterfenster **Spielername** (siehe unten).
- Der Button **Herrscher löschen** öffnet ein Bestätigungsfeld mit der Frage "Herrscher löschen?", gefolgt von dem Text: "Löscht den gewählten Kaiser und alle zugehörigen Speicherspielstände. Möchten Sie das wirklich tun?" Unten im Feld befinden sich die Buttons **OK** (das Häkchen) und Abbrechen (das **X**). Klicken auf OK löscht den markierten Herrschernamen und alle zugehörigen Speicherspielstände. Klicken auf **Abbrechen** bringt den Spieler ohne weitere Folgen zu den kaiserlichen Aufzeichnungen zurück.
- Der Button **Weiter** ist ein Link zum Spielauswahlbildschirm (siehe unten).
- Der Button **Zurück zum Hauptmenü** ist ein Link, der Sie zum Hauptmenü zurückbringt.

C. Unterfenster Spielername

Im Unterfenster Spielername werden Sie aufgefordert, einen Kaisernamen einzugeben, der für alle Kampagnen benutzt wird, die Sie anschließend **spielen**. Sie können entweder einen Namen eingeben oder einen authentischen chinesischen **Namen wählen**, indem Sie auf den Button **Namen wählen** klicken, der ein Fenster öffnet, in dem Männer- und Frauennamen aufgelistet sind.

Zusätzlich zum Namen müssen Sie eines von zwölf Tierkreis-Tieren wählen, das im Spiel Ihren Kaiser repräsentiert. Diese Entscheidung treffen Sie rechts vom Fenster **Namen wählen**. Die Liste der Tierkreis-Tiere erscheint; wählen Sie eines, das am besten zu Ihnen passt. Die Auswahl des Tierkreis-Tieres ist sehr wichtig, denn die Wahl hat Auswirkungen auf das Spiel (siehe Kapitel IV).

Nachdem Sie einen Namen und ein Tier gewählt haben, kehren Sie mit **OK** zu den kaiserlichen Aufzeichnungen zurück.

D. Spielauswahlbildschirm

Der Spielauswahlbildschirm listet alle Spiel-Startoptionen für *der erste kaiser* auf. Unter dem Benutzernamen (ganz oben aufgeführt) befinden sich fünf Buttons, abhängig davon, ob Spiele für den aktuellen Benutzer/Kaiser gespeichert sind.

- Der Button **Kampagne weiterspielen** öffnet die letzte Mission, die Sie gespielt hatten.
- Der Button **Gespeicherte Mission laden** öffnet eine Liste der gespeicherten Missionen. Ist sie geöffnet, wählen Sie die gespeicherte Mission, die Sie fortsetzen möchten.
- Der Button **Historische Kampagne** öffnet eine Liste der historischen Kampagnen, die im Spiel zur Verfügung stehen.
- Der Button **Zurück zur Liste** bringt Sie zum Bildschirm der kaiserlichen Aufzeichnungen zurück.
- Der Button **Offenes Spiel** startet eine nicht-historische Mission mit offenem Ende. Weitere Einzelheiten finden Sie in Kapitel IV.

E. Der Bildschirm Historische Kampagne

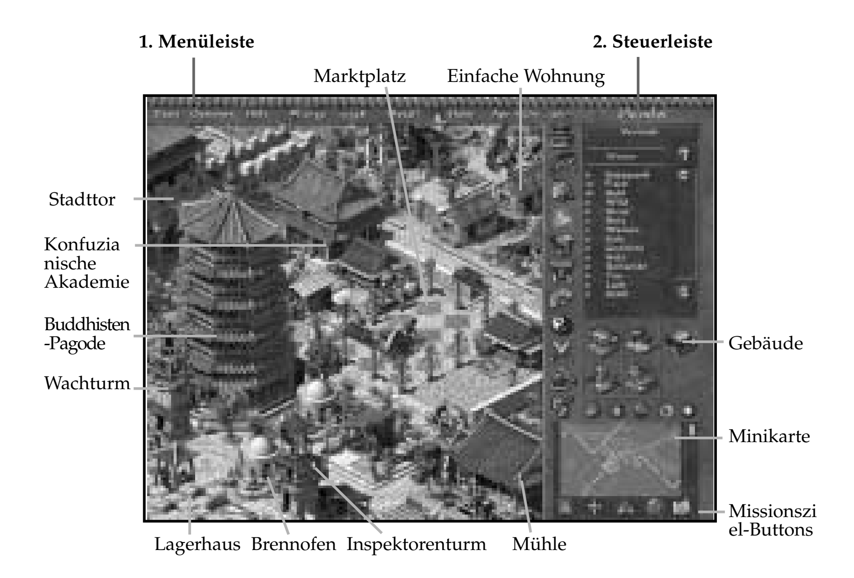
Das Anwählen des Buttons **Historische Kampagne** im Spielauswahlbildschirm öffnet die Liste der historischen Kampagnen, die in *der erste kaiser* zur Verfügung stehen. Die Erste, die während der Xia-Dynastie spielt, ist die Tutorial-Kampagne. Die Auswahl einer Kampagne aktualisiert den Beschreibungsdialog der Kampagne. Dieser Dialog präsentiert historische Details über die ausgewählte Kampagne (oder Dynastie). Einzelheiten über die Tutorial-Kampagne finden Sie oben in Kapitel II.   Wenn Sie die Kampagne ausgewählt haben, beginnen Sie mit dem Button **Kampagne starten**. Dies bringt Sie zum Bildschirm **Missions-Details.**

F. Der Bildschirm Missions-Details

Im Bildschirm **Missions-Details** werden der Name der ausgewählten Kampagne und Mission sowie die Ziele, die Sie erreichen müssen, um die Mission zu gewinnen, und die vollständigen historischen und technischen Details über die Mission aufgelistet.

Links unten am Bildschirm wird die Schwierigkeitseinstellung der Mission angezeigt. Als Standard ist der Schwierigkeitsgrad **Normal** vorgegeben. Je nach Ihrer Erfahrung mit Städtebau-Spielen wollen Sie diese Einstellung vielleicht ändern. Je niedriger die Einstellung, desto leichter ist es, die Mission zu gewinnen; je höher die Einstellung, desto schwieriger.

Nachdem Sie die Informationen gelesen haben, wählen Sie **Zur Stadt** an, um zu beginnen. Die Mission beginnt und der Haupt-Spielbildschirm erscheint.



G. Haupt-Spielsteuerung

1. Menüleiste

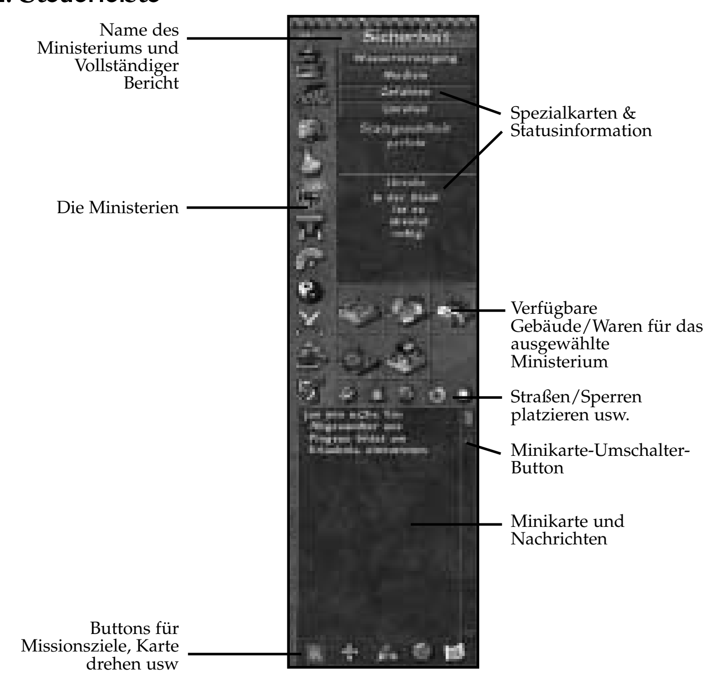
Dateimenü
Das Dateimenü bietet die Optionen, ein neues Spiel zu beginnen, eine Mission erneut zu spielen, ein gespeichertes Spiel zu laden, die aktuelle Mission zu speichern, ein Spiel zu löschen oder das Spiel zu beenden.

Optionenmenü
Das Optionenmenü bietet die Optionen, eine neue Bildschirmauflösung einzustellen, Sound und Schnelligkeit des Spiels zu ändern, die Schwierigkeit der Mission festzulegen, eine Mission "automatisch" zu speichern und Spielnachrichten anzusehen.

Hilfemenü
Das Hilfemenü bietet die Optionen, die Inhalt, die Tooltipp-Hilfe, Spiel-Warnungen und anderes mehr anzusehen. *Wir empfehlen Ihnen dringend, so oft wie möglich auf die Online-Hilfe zurückzugreifen.*

Andere Menüleiste-Anzeigen
Zu den anderen Anzeigen der Menüleiste gehören die Geldmenge, die Sie in den Schatzkammern Ihrer Stadt haben, die aktuelle Bevölkerungszahl der Stadt sowie die Anzeige des chinesischen Tierkreisjahres und der Elemente. Einzelheiten dazu finden Sie in der Online-Hilfe.

2. Steuerleiste



Name des Ministeriums und Vollständiger Bericht: Im oberen Teil der Steuerleiste wird der Name des gerade ausgewählten Ministeriums angezeigt. Durch Linksklicken auf den Titel wird darüber hinaus der Dialog **Vollständiger Bericht** eingeblendet, der einen vollständigen Bericht über den Status dieses Ministeriums präsentiert. *Einzelheiten über die einzelnen Ministerien finden Sie in Kapitel IV*.

Spezialkarten: Die jedem Ministerium zugeteilten Spezialkarten werden in Kapitel IV behandelt.
Statusinformation: Darüber hinaus bietet der Bereich direkt unter den Spezialkarte-Buttons "schnelle" Informationen über den aktuellen Status von Stadtelementen, die in den Bereich dieses Ministeriums fallen.
Die Ministerien: Die **Ministerium-Buttons** am linken Rand der Steuerleiste repräsentieren die elf Regierungsbüros Ihrer Stadt. In jedem Ministerium gibt es Werkzeuge, mit denen Sie Ihre Stadt aufbauen können: Häuser, Farmen, Tempel, Tongruben usw. Weitere Einzelheiten finden Sie in Kapitel IV.

Mit diesen Buttons können Sie:

> **Straßenbau –** Straßen in Ihrer Stadt bauen.
>
> **Sperren platzieren –** Sperren auf den Straßen Ihrer Stadt errichten, damit "Fußgänger" nicht in Gebiete wandern, die sie nicht betreten sollen. (Weitere Einzelheiten finden Sie in Kapitel IV.)

Gegenstand löschen – Einen Gegenstand, zum Beispiel ein Straßenfeld, ein Gebäude, Feldfrüchte usw. aus Ihrer Stadt entfernen.

Letzte Aktion rückgängig machen – Die letzte durchgeführte Aktion rückgängig machen, zum Beispiel die Platzierung eines Gebäudes.

Zum letzten Ereignis – Unverzüglich zum Schauplatz des letzten "Ereignisses" springen.

Minikarte-Schalter – Die Minikarte und das Nachrichtenfeld ein-/ausschalten.

Missionsziele – Die Ziele des aktuellen Szenarios anzeigen lassen.

Vergrößern – Die Stadtkarte um 90 Grad aufwärts/abwärts, links/rechts drehen.

Vollständiger Stadtbericht – Einen vollständigen Lagebericht über Ihre Stadt abrufen.

Kaiserreichkarte – Die Kaiserreichkarte ansehen (siehe Kapitel IV).

Nachrichten ansehen: Alle Nachrichten (detaillierter) lesen, die Sie bisher im Spiel erhalten haben. Außerdem können Sie mit dem Button am Ende des Nachrichtendialogs Nachrichten löschen.

Minikarte und Nachrichten: Dieser Bereich zeigt eine Minikarte (oder Übersichtskarte) Ihrer Stadt. Rechtsklicken Sie in dieses Feld, um die Minikarte ein-/auszuschalten, oder benutzen Sie den Umschalter der Minikarte wie oben beschrieben. Dieser Bereich wird auch zum Anzeigen von Nachrichten benutzt (wenn die Minikarte ausgeschaltet ist). Die zuletzt erhaltene Nachricht wird hier in gekürzter Form wiedergegeben. Mit Hilfe der Aufwärts/Abwärts-Pfeile rechts können Sie durch Ihre Nachrichten scrollen.



A. Grundlagen

Dieses Kapitel erläutert in Kurzform, wie *der erste kaiser* gespielt wird. Genauere Einzelheiten finden Sie in der Online-Hilfe.

1. Chinesische Kultur

China ist die älteste noch existierende Zivilisation. Sie kann auf eine viertausendjährige Geschichte zurückblicken und es gibt Artefakte, die sogar noch älter sind. Es hat Belastungen standgehalten, die andere Zivilisationen gebrochen haben (darunter Besatzung durch Fremde), und war zu Zeiten die fortschrittlichste Kultur der Welt. Ein Fünftel der Weltbevölkerung lebt in China; das ist schon seit rund tausend Jahren so. Aufgrund der großen Bevölkerungszahl und der alten Traditionen könnte die chinesische Kultur durchaus überleben, solange die Menschheit selbst besteht.

2. Geomantik und die Kunst des Feng-Shui

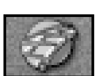
Geomantik (oder *Feng-Shui*, das man mit "Wind-Wasser" übersetzen könnte) ist ein bedeutender Teil der chinesischen Kultur. Feng-Shui basiert auf der Vorstellung, dass es in der gesamten Landschaft Energieströme gibt. Wenn man in Harmonie mit diesen Strömen lebt, kann das positive Auswirkungen haben; unterbricht man die Energie-Ströme, können fatale Folgen eintreten. Im alten China suchten Geomanten die Standorte für Städte, Gebäude und Gräber aus, um die positiven Energien von Erde und Himmel zu nutzen. Die Theorie des *Feng-Shui* teilt alle Dinge in fünf miteinander in Verbindung stehende Elemente ein: Holz, Feuer, Erde, Metall und Wasser. In diesem Spiel wird *Feng-Shui* durch die Platzierung von Gebäuden relativ zum Gelände bestimmt.

Harmonie-Rückmeldung: Wenn Sie ein Gebäude errichten, erhalten Sie durch die Farbe des Geisterbildes unverzüglich eine Rückmeldung über die Harmonie dieses Standortes. Ein grünes Geisterbild bedeutet, dass das Gebäude an der Stelle errichtet werden kann und alle darunter liegenden Geländefelder in Harmonie damit sind. Ein gelbes Geisterbild bedeutet, dass das Gebäude an der Stelle errichtet werden kann, aber eines oder mehr der darunter liegenden Geländefelder nicht in Harmonie damit sind. Ein Gebäude, das an einer unharmonischen Stelle errichtet wurde, funktioniert zwar ganz normal, aber die Bewohner Ihrer Stadt werden weniger zufrieden und Ihre Opfergaben nicht so wirksam sein. Ein rotes Geisterbild bedeutet, dass das Gebäude dort nicht gebaut werden kann.

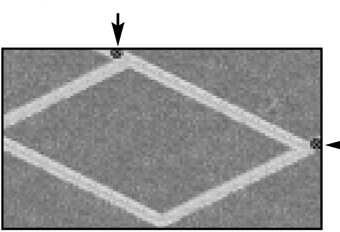
B. Wohnungen, Straßen und Trinkwasser

Um Menschen in die Stadt zu locken, müssen Sie zunächst einmal Wohngebiete ausweisen. Wenn die ersten Einwanderer in der Stadt eintreffen, genügt ihnen eine provisorische Unterkunft. Wenn die Stadt dann wächst (und mit ihr die Ansprüche ihrer Bewohner), wollen diese ihre Behausungen zu schöneren, beeindruckenderen Gebäuden ausbauen. Darüber hinaus braucht die Stadt Straßen, damit die Bürger sich umherbewegen können. Nur wenige Menschen (siehe Unterkapitel C) können die Straße verlassen. Wenn Sie an der Stelle ankommen, an der Sie Ihre Stadt errichten wollen, werden Sie sehen, dass eine Hauptstraße durch das Gelände führt. Bauen Sie von dieser Hauptstraße aus weitere Straßen, und legen Sie entlang der Straßen Wohngebiete an. Bald werden dort viele Menschen leben und arbeiten. Häuser, Straßen und Ziehbrunnen sind die Grundbedürfnisse jeder Stadt. Wenn Sie die Kunst meistern, diese Gebäude zu platzieren, bekommen Sie auch das Grundlagenwissen, das Sie brauchen, um eine großartige Stadt zu bauen.

1. Straßen bauen

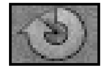


Wie oben schon erwähnt, führt normalerweise eine Hauptstraße durch Ihr Land. Entscheiden Sie als Erstes, ob Sie weitere Straßen bauen möchten. Ganz allgemein ist es ideal, Straßen solchermaßen hinzuzufügen, dass ein geschlossenes Netz entsteht, das Ihren Fußgängern (siehe Kapitel II) ermöglicht, sich durch Wohngebiete zu bewegen und Nahrungsmittel zu liefern, Steuern einzutreiben, das Wissen der Vorfahren weiterzugeben usw. Um Straßen zu bauen, klicken Sie auf den Straßen-Button im unteren Teil der Steuerleiste. Damit verwandelt sich Ihr "Mauszeiger" in ein Straßenfeld. Suchen Sie nun eine Stelle auf der Karte, um Ihre Straße zu bauen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Straßenmauszeiger über die Karte, um längere Straßen zu bauen. Wenn Sie fertig sind, rechtsklicken Sie auf die Karte, um den Straßenbau zu verlassen

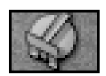


Das Quadrat/Rechteck-Netz
Dieses Muster ist ideal, wenn Sie sicherstellen möchten, dass Ihre Wohngebiete von Straßen umgeben sind, die es den Fußgängern (siehe Kapitel II) ermöglichen, Waren und Dienstleistungen effektiv zu Ihren Bürgern zu bringen. Damit dieses spezielle Straßennetz aber funktioniert, benötigen Sie an den zwei durch Punkte markierten Stellen Sperren an den Straßenkreuzungen.

Unten finden Sie ein Beispiel für ein kleines, aber effektives Straßenmuster.

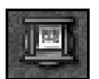


Der Zurücknehmen-Button: Wenn Sie aus Versehen eine Straße auf der Karte platziert haben, klicken Sie auf den Button **Zurücknehmen** (am unteren Rand der Steuerleiste), um ihre letzte Aktion zurückzunehmen. Der Abschnitt der Straße, den Sie platziert haben, wird sofort von der Karte entfernt. Diese Funktion gilt für alle Bauwerke..



Der Planieren-Button: Sie können Straßen auch mit dem Planieren-Button entfernen. Dabei wird der Mauszeiger zur Schaufel. Um eine Straße zu planieren, ziehen Sie die Schaufel über einen oder mehrere Straßenabschnitte; die planierten Abschnitte werden rot. Schließlich wird das markierte

Gelände planiert. Es dauert nicht lange, Straßen zu planieren; bei anderen Dingen (zum Beispiel Häusern) könnte es länger dauern.



Sperren: Beim Straßenbau könnte es erforderlich sein, Sperren auf dem Straßennetz zu errichten, damit Fußgänger nicht in Gebiete wandern, in denen sie nichts zu suchen haben.

Straßen für Ihre Stadt zu bauen ist (wie alle Bauarbeiten) eine konstante Pflicht. Wenn Ihre Stadt wächst, müssen mehr Straßen gebaut werden, womit immer komplexere Rundgänge für Ihre Fußgänger entstehen. Zu den Herausforderungen beim Bau einer großen Stadt gehört die Entscheidung, wann und wo Straßen gebaut werden sollen.

> **WICHTIG:** Straßenbau erfordert Geld. *In der Tat kosten alle Bauvorhaben Geld.* Straßenbau kostet nicht viel, aber es ist wichtig, dass Sie auf Ihre aktuelle finanzielle Situation achten, damit Sie sich nicht übernehmen und plötzlich keine Geldmittel für wichtigere Bauvorhaben mehr haben.

2. Hausbau (Das Bevölkerungsministerium)



Das Bevölkerungsministerium ist für den Hausbau zuständig. Nachdem Sie weitere Straßen angelegt haben, wird es Zeit, Grundstücke für das erste Wohngebiet Ihrer Stadt zu erschließen. Ohne Unterkünfte werden keine Einwanderer in Ihre Stadt kommen. Ohne Bewohner kann Ihre Stadt nicht funktionieren. Der erste Schritt in Richtung Hausbau besteht darin, das Bevölkerungsministerium zu konsultieren.

Name und Vollständiger Bericht: Das Bevölkerungsministerium liefert Informationen über den Status der Bevölkerung, ebenso die Mittel, um Häuser zu bauen. Wenn Sie auf den Namen klicken, werden Diagramme über die Bevölkerung eingeblendet.

Spezialkarte Vorrat: Diese zuschaltbare Spezialkarte zeigt für jedes Haus die Vorräte an Nahrung, Hanf (Kleidung), Keramik, Tee, Seide (Kleidung) und Waren. Ist der Vorrat an bestimmten Dingen im Haus groß genug, ist der Hintergrund grün; braucht das Haus diese Dinge, ist der Hintergrund rot.

Spezialkarte Fußgänger: Diese zuschaltbare Spezialkarte blendet Gebäude auf der Karte aus, zeigt aber Fußgänger und Straßen.

Verfügbare Wohnungen: Verfügbare Wohnungen zeigt Ihnen den aktuellen Stand des Hausbaus in Relation zur verfügbaren Zahl von Menschen, die in diesen Häusern leben will. Normalerweise ist es so, dass Hausbau die Zahl der Bewohner für die Häuser verringert, und wenn Einwanderer eintreffen (siehe unten), wird die Zahl der leer stehenden Häuser entsprechend angepasst.

Migrationsstatus: Der Migrationsstatus zeigt Ihnen, ob Leute in die Stadt kommen möchten oder die Stadt verlassen, und zwar basierend auf der Stufe Ihrer Popularität. Ob Ihre Popularität bei den Bewohnern der Stadt steigt oder fällt, hängt von einer ganzen Anzahl von Faktoren ab, ausschlaggebend sind zum Beispiel Löhne, Steuern, Arbeitslosigkeit, Qualität und Stufe der Nahrungsmittelproduktion usw. Das Ziel ist, Ihre Popularität in Einklang mit Ihren Expansionszielen zu bringen. Je unbeliebter Sie beim Volk sind, desto weniger Einwanderer kommen und desto langsamer wächst Ihre Stadt. Wenn Ihre Popularität zu sehr sinkt, wandern vielleicht sogar Leute aus.

Ursache oder Wirkung des Migrationsstatus: Diese Anzeige zeigt, wie viele Einwanderer in diesem Monat eingetroffen sind, oder nennt den Grund, warum keine Einwanderer mehr kommen oder warum Leute auswandern.



Einfache Wohnung: Einfache Wohnungen sind die unterste Form von Unterkünften in Ihrer Stadt. Einwanderer ziehen zuerst in Unterstände. Im Lauf der Zeit entwickeln sich diese Unterstände erst zu Hütten, dann zu einfachen Häuschen, dann zu attraktiven Häuschen usw. weiter. Häuser entwickeln sich mit einer Geschwindigkeit, die von einer Vielzahl von Faktoren abhängt, darunter auch, wie ästhetisch erfreulich die Lage ist (z. B. Nähe zu Gärten), deren Zugang zu Ziehbrunnen, deren Zugang zu Ahnen-Schreinen, Qualität der Nahrung, die produziert und geliefert wird, u.a.m.



Gehobene Wohnung: Gehobene Wohnungen sind die besten Unterkünfte für Ihre Bürger. Nur die edelsten und gebildetsten Menschen leben in diesen Häusern. Gehobene Wohnungen sind ein separater Gebäudetyp unter dem Bevölkerungsministerium und werden daher abseits von einfachen Wohnungen gebaut. Ihre Stadt braucht gehobene Wohnungen, wenn das Verteidigungsministerium zusätzliche Forts bauen soll. Die Stufen beim Bau von gehobenen Wohnungen sind dieselben wie bei einfachen Wohnungen, mit drei wichtigen Ausnahmen: Sie müssen über dem Grundwasserspiegel Ihrer Stadt gebaut werden, an einem ansprechenden Ort liegen (was möglicherweise zuvor ästhetische Verbesserungen erforderlich macht), und sie brauchen einen Grundstock an Hanf und Keramik.

Weiterentwicklung und Zurückentwicklung von Wohnungen: Alle einfachen und gehobenen Wohnungen beginnen als leere Parzellen. Wenn Waren und Dienstleistungen besser werden (und diese Waren und Dienstleistungen zu Ihren Bürgern gebracht werden), beginnt die Entwicklung von Häusern zu besseren, geräumigeren Unterkünften, was noch mehr Einwanderer anlockt. Häuser entwickeln sich von allein weiter, so lange sie die erforderlichen Waren und Dienstleistungen bekommen. Häuser, die ihre erforderlichen Waren und Dienstleistungen nicht bekommen, entwickeln sich irgendwann zu primitiveren Unterkünften zurück und bleiben so, bis sich die Lebensqualität in diesem Stadtteil verbessert. Wenn sich Häuser zurückentwickeln, sind die Bewohner nicht selten gezwungen, sie zu verlassen. Entwickelt sich zum Beispiel ein einfaches Häuschen zu einer Hütte zurück, kann nicht mehr dieselbe Zahl von Leuten dort wohnen. Zurückentwicklung in großem Maße führt häufig zu einem Massenexodus von Leuten. Dies wiederum hat weitreichende Auswirkungen, die von Ihren Getreidefeldern bis zu den Eisenschmelzen reichen können. Achten Sie daher genau auf die Weiterentwicklung/Zurückentwicklung Ihrer Wohnungen.

WICHTIG: Einfache Wohnungen entwickeln sich nie zu gehobenen Wohnungen weiter, und gehobene Wohnungen entwickeln sich nie zu einfachen Wohnungen zurück. Beides sind zwei vollkommen unterschiedliche Dinge.

Überblick über die Bedürfnisse Ihrer Bürger: Im Spiel können Sie sich über den aktuellen Status eines Hauses informieren, indem Sie darauf rechtsklicken (siehe Kapitel II). Ein Statusdialog klappt auf und informiert Sie darüber, was dieses Haus braucht, um sich weiterzuentwickeln. Wir empfehlen, dieses Feature häufig zu benutzen.
"Attraktivität" und Wohnungen: Zusätzlich zu den Grundbedürfnissen Ihrer Bürger (z. B. Nahrung, Wasser, Religion) müssen Sie auch für ihr ästhetisches und psychologisches Wohlbefinden sorgen. Das wird überwiegend durch das Ästhetikministerium erledigt, das für den Bau von Gärten, Skulpturen, ästhetischen Straßen usw. verantwortlich ist. Generell gilt, dass jede Weiterentwicklung eines Hauses höhere ästhetische Ansprüche stellt als die vorherige Stufe. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass Sie die Ästhetik im Hinterkopf behalten, da manche Häuser sich nicht weiterentwickeln, wenn unbeliebte Gebäude (zum Beispiel Schmelzöfen) in der Nähe sind, bzw. sich erst dann weiterentwickeln, wenn das Viertel mit Gärten oder Skulpturen verschönert wird und die Attraktivität dadurch steigt.

3. Bau von Ziehbrunnen und der Grundwasserspiegel Ihrer Stadt

Wasser ist Leben. Alle großen Zivilisationen haben ihre Städte an Wasserstraßen erbaut und sich zunutze gemacht, was das Wasser liefert. Als Städtebauer müssen auch Sie Wasser benutzen, um Ihre Zivilisation aufzubauen. Wasser ist das erste (und wichtigste) Bedürfnis aller Bürger. Ohne Wasser gibt es keine Hygiene in der Stadt und Krankheiten könnten ausbrechen. Ohne Wasser gedeihen Feldfrüchte nicht, das Volk hungert und die Bevölkerung wird unruhig, während Dutzende ihre Sachen packen und Ihre stetig schrumpfende Stadt verlassen. In *Der erste Kaiser* gibt es zwei Wasserquellen: Ziehbrunnen, die in der Nähe von Wohngebieten gebaut werden, und den Wasserspiegel der Stadt, der die Menge an Grundwasser repräsentiert. Wir beginnen mit dem Grundwasserspiegel.

Der Grundwasserspiegel: Unterirdisches Wasser gibt es unter der ganzen oder unter einem Teil der Stadtkarte. Grundwasser gibt es in trockenen Regionen nur wenig, in gemäßigten Regionen etwas mehr und in feuchten Regionen reichlich. Wo es Gras gibt, da gibt es Wasser. Das Vorkommen von Grundwasser hilft Ihnen zu entscheiden, wo Sie Ziehbrunnen, gehobene Wohnungen, den Palast und landwirtschaftliche Flächen anlegen.

Grundwasserspiegel

Um den Pegelstand Ihres Grundwassers in Erfahrung zu bringen, wählen Sie unter dem Landwirtschaftsministerium den Button für die Spezialkarte **Grundwasserspiegel**. Die Spezialkarte Grundwasserspiegel erscheint auf der Karte. Ziehbrunnen, gehobene Wohnungen sowie der Palast müssen über dem **Grundwasserspiegel** gebaut werden. *Das Spiel gestattet Ihnen nicht, diese Gebäude auf trockenem Boden zu bauen*. Landwirtschaftliche Nutzflächen können überall auf der Karte platziert werden, aber je weiter sie von Wasser entfernt sind, desto weniger Ertrag bringen sie ein.

Ziehbrunnen bauen: Ihre Viertel mit einfachen Wohnungen brauchen Ziehbrunnen, und die müssen an Straßen angelegt werden, damit Ihre Bürger Zugang dazu haben. Um einen Ziehbrunnen zu platzieren, wählen Sie unter dem Sicherheitsministerium das Ziehbrunnen-Werkzeug an. Suchen Sie dann eine Stelle in Ihrer Stadt, an der Sie den Ziehbrunnen platzieren möchten.

C. Bevölkerung und Arbeit

Je größer die Stadt wird, desto mehr Menschen werden darin ihrer täglichen Arbeit nachgehen. Neue Familien wandern zu; andere verlassen die Stadt. Die arbeitende Bevölkerung geht ihren Aufgaben nach und bietet den Bürgern Waren und Dienstleistungen an. Männer, Frauen und Kinder nehmen alle aktiv am Stadtleben teil. Sie sind die Energie, die das Leben in der Stadt pulsieren lässt.

1. Einwanderer anlocken

Wenn die Stadt neu erbaut wird, strömen Einwanderer auf der Suche nach einem Heim herbei, um sich hier eine neue Existenz aufzubauen. Wenn mit der Zeit neue Zuwanderer angelockt werden, dann geschieht das vor allem durch Mundpropaganda. Ist das Leben in der Stadt gut, dann werden die Bürger das im gesamten Reich verkünden. Dann braucht man auf neue Zuwanderer nicht lange zu warten – vorausgesetzt, man bietet ihnen Platz.

2. Beliebtheit der Stadt

Damit Ihre Stadt blüht und gedeiht, muss sie unablässig neue Familien anlocken ... und außerdem den Lebensstandard aller erhalten (und verbessern), die momentan innerhalb ihrer Grenzen leben. Daher müssen Sie versuchen, die allgemeine Popularität Ihrer Stadt zu erhalten und zu verbessern. Zu den Faktoren, die die Popularität einer Stadt beeinflussen, gehören Steuern, Löhne, Vorhandensein von Nahrung, Arbeitslosigkeit, Unterdrückung, Neujahrsfeste, Feng-Shui, Helden, Monumente und die Schulden der Stadt. Chinesische Kaiser regierten mit einem "Mandat des Himmels". Wenn der Kaiser jedoch schlecht regierte und es ihm nicht gelang, das Gleichgewicht von Himmel und Erde zu erhalten, hielten es die Bürger für angemessen, sich zu erheben. Geringe Beliebtheit erzeugt Unruhe, was bewirkt, dass sich Verfall wie Wellen in Ihrer Stadt ausbreitet. Achten Sie also sorgfältig auf alle Faktoren, die die Beliebtheit Ihrer Stadt beeinflussen... und sorgen Sie für ein ausgewogenes Gleichgewicht

3. Arbeitskräfte suchen

Ihre Stadt braucht Arbeitskräfte (Angestellte), damit sie richtig funktioniert. Wenn ein neues Gebäude errichtet wird, das Angestellte benötigt, steht es leer und funktioniert nicht, bis genügend Arbeiter zur Verfügung stehen. Jedes Gebäude braucht eine gewisse Zahl an Arbeitskräften, damit es optimal funktioniert. Sobald ein Gebäude vollendet ist, werden automatisch Arbeiter aus der existierenden Bevölkerung angeworben. Solange Sie genügend Bürger haben, um die benötigten Arbeitskräfte zu stellen, werden Waren und Dienstleistungen erbracht

4. Stadtbevölkerung

Die Stadt beschäftigt Dutzende unterschiedlicher Arbeiter, die unterschiedliche Aufgaben ausführen. Einige Ihrer Arbeiter gehen bei ihrer täglichen Arbeit die Straßen der Stadt entlang. Diese "Fußgänger" können in zwei Gruppen unterteilt werden: solche mit einem bestimmten Ziel und solche, die in der Stadt umherstreifen.

Fußgänger mit Ziel: Fußgänger mit Ziel bewegen sich mit einem bestimmten Ziel vor Augen. Anhand einer Stadtkarte bestimmen sie den kürzesten Weg zu ihrem Ziel. Mit einigen Ausnahmen finden sie stets den kürzesten Weg. Detaillierte Beschreibungen aller Arten von Fußgängern finden Sie in der Online-Hilfe.

Fußfänger ohne Ziel: Fußgänger, die in der Stadt frei umherwandern, bringen Ihren Bürgern Vorteile, wenn sie an ihren Gebäuden vorüberkommen. Diese Art von Fußgängern könnte man auch "Zugangs"-Fußgänger nennen, da viele von ihnen Zugang zu verschiedenen Waren und Dienstleistungen in Ihrer Stadt bieten. Umherwandernde Fußgänger verlassen ihre Gebäude ohne bestimmtes Ziel. Wenn sie ihre Gebäude verlassen versuchen sie, jedes Mal in eine andere Richtung loszumarschieren. Daher sind sie meist völlig unberechenbar. Immer wenn solche Fußgänger auf eine Kreuzung stoßen, müssen sie entscheiden, in welche Richtung sie weitergehen wollen. Sie treffen dabei nicht jedes Mal dieselbe Entscheidung, sodass Häuser, an denen sie zuvor vorbeigegangen sind, möglicherweise längere Zeit nicht mehr besucht werden. Am einfachsten sind diese Fußgänger durch gute Stadtplanung zu steuern. Da Kreuzungen den Fußgängern so viel Freiheit lassen, sollte man die Anzahl der Kreuzungen beschränken, um die Fußgänger dorthin zu lenken, wo sie hin sollen. Eine Möglichkeit, Fußgänger ohne Ziel in die richtige Richtung zu lenken, ist der Einsatz von Sperren sowie von Toren in Wohngebietmauern (siehe Kapitel II).

5. Arbeitslosigkeit

Arbeitslosigkeit kann zu einem schwer wiegenden Problem in der Stadt werden, allerdings einem relativ leicht zu lösenden. Wenn mehr als 10 Prozent Ihrer Arbeitskräfte arbeitslos sind, wird die Sache allerdings problematisch. Eine hohe Arbeitslosigkeit trägt zu sinkender Beliebtheit der Stadt bei. Das kann die Zuwanderung beeinträchtigen und die Kriminalität erhöhen. Arbeitslosigkeit lässt sich ganz einfach mit neuen Arbeitsplätzen beseitigen und gibt Ihnen die Möglichkeit, die Dienstleistungen in Ihrer Stadt zu verbessern. Geringfügige Arbeitslosigkeit ist sogar besser als ein Mangel an Arbeitskräften. Für neue Gebäude werden Arbeiter aus der Gruppe der Arbeitslosen rekrutiert.

6. Arbeitskräftemangel

Der Mangel an Arbeitskräften kann sich als das schwerwiegendere Arbeitskräfteproblem herausstellen. Sind Gewerbestätten unterbesetzt, beginnt die Qualität der Dienstleistungen darunter zu leiden, denn nur teilweise besetzte Gebäude arbeiten nicht so effizient wie voll besetzte. Mangelt es an Dienstleistungen, werden benötigte Waren vielleicht nicht in die Häuser geliefert, sodass die Menschen ihre Wohnungen verlassen müssen, was zu Landstreicherei oder Auswanderung führen kann. Landstreicherei verringert das Arbeitskräfteangebot natürlich noch weiter, was den Dienstleistungssektor zusätzlich schwächt. Ein Mangel an Arbeitskräften lässt sich beheben, indem Zuwanderer in die Stadt gelockt werden. Leidet die Stadt gerade an einem Mangel an Arbeitskräften, müssen Sie darauf achten, die Arbeitskräfte so zu verwalten, dass wichtige Dienstleistungsbetriebe wie Nahrungsmittelproduktion und -vertrieb weiterhin mit voller Kapazität arbeiten.

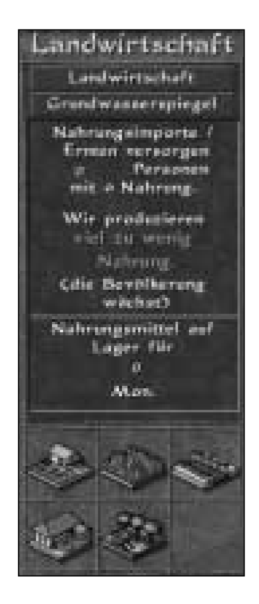
D. Landwirtschaft und Nahrungsmittelproduktion

Nahrungsmittelproduktion und Vertrieb bilden eine der Grundlagen bei *der erste kaiser*. Ohne Nahrungsmittel hungern Ihre Bürger, die Gesundheit in der Stadt leidet, es kommt zu Unruhen usw. Ein effektives Nahrungsmittelproduktions- und Vertriebssystem ist entscheidend für das Wohl Ihrer Stadt.

Klima-Regionen: Für dieses Spiel wurde China in drei Klima-Regionen eingeteilt. Wie Sie sich vorstellen können, hängen Qualität und Menge der Nahrungsmittelproduktion von der jeweiligen Region ab. Reis wächst zum Beispiel in trockenen Regionen nur schlecht. In feuchten Regionen dagegen ist das Wachstum von Reis optimal. Sie müssen also unbedingt verstehen, dass die Klima-Region Ihrer Stadtkarte eine wichtige Rolle dabei spielt, wie

produktiv (und wie groß) Ihre landwirtschaftlichen Nutzflächen sind. Weitere Einzelheiten zu diesen Fragen finden Sie in der Online-Hilfe.

Der Grundwasserspiegel: Ein weiterer wichtiger Faktor ist der Grundwasserspiegel. Je trockener das Land, desto niedriger der Grundwasserspiegel. Es ist wichtig, das von Anfang an zu beherzigen, denn die verfügbaren landwirtschaftlichen Nutzflächen sind umso kleiner, je trockener das Land wird. Gute landwirtschaftliche Bereiche beschränken sich in trockenen Regionen zum Beispiel auf einen sehr schmalen Streifen fruchtbaren Bodens an Flüssen, Bächen und Seen, wogegen in gemäßigten und feuchten Regionen mehr Nutzland zur Verfügung steht. Denken Sie einfach immer daran: Wo es Gras gibt, da gibt es auch Wasser. Feldfrüchte, die auf Grasland gepflanzt werden, ergeben mehr Nahrung; Feldfrüchte, die auf blanke Erde gepflanzt werden (d. h. kein Wasser), sollten bewässert werden (siehe unten), damit sie optimalen Ertrag bringen.



1. Feldfrüchte anbauen (Landwirtschaftsministerium)

Das Landwirtschaftsministerium ist für die Produktion von Nahrungsmitteln verantwortlich. Dazu gehören auch die Jagd und die Weiterverarbeitung von Fisch und Wild.

Name und Vollständiger Bericht: Dieser Bereich zeigt den Namen des Ministeriums. Wenn Sie auf den Namen klicken, werden Einzelheiten über die Nahrungsmittelproduktion eingeblendet.

Spezialkarte Landwirtschaft: Dieser Button markiert die landwirtschaftlichen Gebiete und die zugehörigen Fußgänger Ihrer Stadt.

Spezialkarte Grundwasserspiegel Dieser Button schaltet die Grundwasserspiegel-Spezialkarte ein/aus. Dunkelblaue Felder weisen auf viel Grundwasser hin.

Indikatoren für Nahrungsmittelversorgung: Diese Anzeigen geben Ihnen Informationen über die aktuelle Versorgung mit Nahrungsmitteln, wie viele Bürger mit den momentanen Vorräten ernährt werden können und wie viele Monate die momentanen Vorräte reichen werden.

Farmen: In *Der erste Kaiser* gibt es zwei Arten von Farmen. Bauernhäuser, die Feldfrüchte anbauen, und Hanffarmen, die (logischerweise) Hanf anbauen. Die Chinesen nutzten Hanffasern vorwiegend, um Kleidung und Seile herzustellen. Beide Arten von Farmen sind gleich wichtig für das Wachstum Ihrer Stadt.

Feldfrüchte: Es gibt sechs Arten von Feldfrüchten: fünf zur Nahrungsmittelgewinnung und Hanf. Feldfrüchte werden ebenso wie andere Gegenstände auf der Karte platziert, aber sie müssen im Abstand von maximal drei Feldern um das jeweilige Bauernhaus herum angebaut werden. Das kann man sich leicht merken, da das Spiel nicht zulässt, dass Sie Feldfrüchte in unzulässigen Gebieten anbauen.

Bewässerung: Mit Bewässerungsgräben (und den zugehörigen Bewässerungspumpen, die Zugang zu einer Straße und Arbeitskräften benötigen) können Sie die Fruchtbarkeit Ihres Landes mittels einer Reihe verbundener, "von Menschenhand" geschaffener Wassergräben verbessern. (Der Grundwasserspiegel wird dadurch nicht verändert). Die Fruchtbarkeitsrate jedes Feldes und jeder Plantage im Umkreis von fünf Feldern um einen funktionierenden Wassergraben wird dadurch erhöht.

Plantagensammelstellen: Jede Plantage besitzt ihre eigene Sammelstelle, wo das geerntete Rohmaterial abgeliefert und dann zu einem nützlichen Produkt weiterverarbeitet wird. Eine Plantagensammelstelle kann auf jedem bebaubaren Gelände angelegt werden und benötigt Zugang zu einer Straße und Arbeitskräften. Jede Sammelstelle produziert Landarbeiter, die ihre jeweilige Art Baum oder Busch hegen und abernten.

Plantagen: Plantagen sind Baumfarmen, die verschiedene Materialien produzieren (zum Beispiel Tee). Diese Materialien braucht Ihre Stadt, um zu wachsen und zu gedeihen. Genau wie Feldfrüchte müssen Plantagen im Umkreis von drei Feldern um ihre jeweilige Sammelstelle oder Veredelungsanlage herum angelegt werden. Beispielsweise müssen Maulbeerbäume in der Nähe einer Seidenraupenhütte gepflanzt werden.

Land und Meer: Bevor Landwirtschaft in der chinesischen Gesellschaft Verbreitung fand, gab es bereits Fischer sowie Jäger, die mit ihren Waffen auf Beutefang gingen. *Der erste Kaiser* ermöglicht Ihnen, als Ergänzung zu Ihren landwirtschaftlichen Nahrungsquellen verschiedene Tiere zu jagen, zu fangen und zu verarbeiten.

2. Jahreszeitliches Wachstum und Ernte

Keine Feldfrucht wächst das ganze Jahr hindurch, sondern abhängig von den Jahreszeiten. Und auch wenn *Der erste Kaiser* keine Klimaveränderungen darstellt, ist es nützlich, das Wachstum von Feldfrüchten als Funktion des Wechsels der Jahreszeiten zu betrachten. Die Jahreszeit, in der die einzelnen Feldfrüchte wachsen, ist in der Gebäudeliste am Ende des Handbuchs ersichtlich..

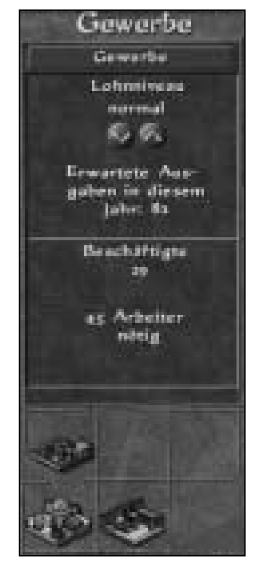
3. Nahrungsqualität

Die "Qualität" Ihrer Nahrung spielt eine wichtige Rolle für die Gesundheit der Bürger und die Stufe, bis zu der Häuser aufsteigen. Nahrungsmittel gibt es in fünf verschiedenen Qualitätskategorien: *fad*, *einfach*, *appetitanregend*, *würzig* und *köstlich*. Die Anzahl der Nahrungsmittelarten, die Sie auf Lager haben (und die an die Bürger verteilt werden), bestimmt die Qualität der Nahrung. Wenn Sie zum Beispiel nur Hirse anbauen und vertreiben, dann haben Sie nur "fade" Nahrung. Fade Nahrung ist zu Beginn gut und schön; anfangs ist Ihre Bevölkerung froh, wenn sie überhaupt etwas zu essen hat. Wenn Sie jedoch Fortschritte machen und die Bildung Ihrer Bürger wächst, steigt die Nachfrage nach Nahrungsmitteln höherer Qualität.

4. Nahrungsmittelvertrieb

Wenn Ihre Farmen die Nahrungsmittel gepflanzt, geerntet und weiterverarbeitet haben, müssen sie an die Bürger verteilt werden. Den Vertrieb von Nahrungsmitteln regelt das Handelsministerium, das später in diesem Kapitel genauer beschrieben wird.

E. Gewerbe



Das Rückgrat jedes blühenden Reiches ist seine wirtschaftliche Stärke. Die Fähigkeit eines Reiches, Erze, Salz und Ton abzubauen sowie Werkzeuge und Waffen herzustellen, um den Lebensstandard seiner Bürger zu verbessern und sie zu beschützen, ist daher von äußerster Wichtigkeit. Zu diesem Zweck liefert Ihnen *der erste kaiser* Werkzeuge und Mittel, mit denen Ihre Stadt eine Zivilisation begründen kann, die ewig währt.

1. Betrieb von Gewerbestätten (Gewerbeministerium)

Das Gewerbeministerium ist verantwortlich für Abbau und Weiterverarbeitung von Rohstoffen wie Ton und Eisen bis hin zu Holz und Stein.

Name und Vollständiger Bericht: Dieser Bereich zeigt den Namen des Ministeriums. Wenn Sie auf den Namen klicken, werden Einzelheiten über die gewerbliche Produktion eingeblendet.

Spezialkarte Gewerbe: Dieser Button zeigt die Gewerbegebiete und die zugehörigen Fußgänger der Stadt

Indikator und Regler für Lohnniveau: Natürlich verdienen Arbeiter eine gewisse Menge Geld, wenn sie arbeiten. Der tatsächliche Betrag hängt von Ihrem aktuellen Lohnniveau ab, das in diesem Bereich aufgelistet wird. Sie können das Niveau mit den Aufwärts/Abwärts-Pfeilen verändern. Als Standard ist Ihr Lohnniveau auf normal eingestellt. Das Lohnniveau beeinflusst die Stimmung in der Stadt: Je höher das Lohnniveau ist, desto attraktiver wird Ihre Stadt für Einwanderer. Umgekehrt gilt, je niedriger das Lohnniveau, desto unattraktiver. Das Lohnniveau beeinflusst auch den Prozentsatz Ihrer Arbeitskräfte: Wenn Ihr Lohnniveau niedrig ist, schließen sich weniger Bürger dem Heer der Arbeiter an. Je höher das Niveau, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass sie arbeiten. Wenn Löhne bezahlt werden, wird Geld von Ihrer Bank abgezogen. Das Lohnniveau *sehr hoch* kostet rund ein Drittel mehr als die Einstellung *normal*; ein Lohnniveau von *sehr niedrig* kostet rund ein Drittel weniger als *normal*.

Lohn-Schätzung: Dieser Bereich liefert Ihnen eine Schätzung, wie viel Geld Sie in diesem Jahr voraussichtlich für Löhne ausgeben müssen. Allerdings ändert sich diese Zahl ständig. Ein verändertes Lohnniveau, der Bau weiterer Gewerbestätten, die mehr Arbeiter brauchen usw., das alles fließt in diese Schätzung ein.

Arbeitsmarkt: Dieser Bereich sagt Ihnen, wie viele Arbeitskräfte Sie haben und wie viele gebraucht werden. Hier wird auch Ihre Arbeitslosenzahl genannt, falls vorhanden. Es ist sehr wichtig, diese Information genau im Auge zu behalten. Wenn Sie Arbeitskräfte brauchen, müssen Sie Maßnahmen ergreifen, um mehr Einwanderer anzulocken (z. B. mehr Häuser bauen, die Löhne erhöhen, Wohngebiete verbessern und damit mehr Wohnraum schaffen). Wenn Sie eine hohe Arbeitslosigkeit haben, haben Sie zu viele Leute und nicht genug für sie zu tun. In diesem Fall müssen Sie mehr Gewerbestätten bauen (d. h. Jobs schaffen) oder die Bevölkerung verringern, indem Sie unnötige Häuser entfernen (d. h. städtebauliche Erneuerung). Hohe Arbeitslosigkeit und zu wenig Arbeitskräfte fordern

beide Tribut von Ihrer Stadt. Eine gute Faustregel ist natürlich, nie zu wenig Arbeiter zu haben, und wenn Arbeitslosigkeit herrscht, sollten Sie versuchen, sie unter 10% zu halten.

Tongrube: Tongruben bauen Ton für die Weiterverarbeitung in Bronzewarenbetrieben und Brennöfen ab. Sind diese Gewerbe vollständig versorgt, wird der Ton in ein Lagerhaus gebracht und zur späteren Verwendung eingelagert.

Rohmaterial: Rohmaterialien sind die Grundstoffe, die man sammeln und benutzen kann, um andere Produkte herzustellen. Holz, Stein und Ton werden als Rohmaterial eingestuft. Sie werden durch Holzsammelstellen, Steinhauerlager und Tongruben abgebaut.

Schmelzen: Schmelzen bauen Kupfer und Eisenerz ab. Kupfererz wird durch Bronzeschmelzen und Münzereien abgebaut; Eisenerz durch Eisenschmelzen und Stahlöfen. Erz findet man als Adern in Gestein, das auf der ganzen Karte verstreut ist. Gestein mit Kupfererz ist kupferfarben, Gestein mit Eisenerz ist silberblau.

Werkstätten: Werkstätten erhalten Rohstoffe, die sie zu Produkten für Ihre Bürger verarbeiten. In *Der erste Kaiser* gibt es drei verschiedene Werkstattbetriebe.

Kunsthandwerker: Handwerker sind hoch spezialisierte Fachkräfte, die sehr feine Materialien wie Seide und Papier herstellen. In *Der erste Kaiser* gibt es drei verschiedene Kunsthandwerker.

Salzmine: Eine Salzmine extrahiert Salz aus einem Salzsumpf. Eine Salzmine muss direkt auf dem Sumpf gebaut werden und Straßenanbindung haben (siehe Kapitel II). Wenn die Mine genügend Salz produziert hat, bringen ihre Lieferanten es entweder zu einer Mühle oder einem Lagerhaus. Salz wird als Speisezusatz verwendet und trägt dazu bei, die Qualität der Nahrungsmittel zu verbessern.

2. Gebäude schließen

Ein wichtiges Feature in *Der erste Kaiser* (das für viele Gebäude gilt, nicht nur für diejenigen, die dem Gewerbeministerium unterstehen) ist Ihre Fähigkeit, Gebäude zu "schließen" (einzeln oder en masse) und sie damit an der Ausübung ihrer Funktionen zu hindern. Das ist nützlich, wenn Sie Arbeitskräfte für andere Gewerbe freistellen oder verhindern möchten, dass ein Überschuss von Waren eingelagert wird. Wenn Sie zum Beispiel eine Überproduktion an Ton haben, können Sie einige Ihrer Tongruben schließen, bis die Bestände abgebaut sind, ehe Sie sie wieder öffnen. Damit können Sie Angebot und Nachfrage wirkungsvoll regeln.
Um diese Funktion auszuführen rechtsklicken Sie auf das Gebäude, das Sie schließen möchten. Damit wird der Rechtsklick-Infodialog geöffnet. Im unteren Teil, in dem Bereich, der die Zahl der Arbeiter angibt, die das Gebäude gerade besitzt und braucht, befindet sich ein Schalter-Button mit der Aufschrift Aktiv. Um das Gebäude zu schließen, klicken Sie auf diesen Button, sodass Nicht aktiv erscheint. Damit wird dem Gebäude gesagt, dass es schließen und nicht mehr funktionieren soll. *Die Schließung eines Gebäudes zerstört es nicht; sie macht es lediglich inaktiv, bis Sie bereit sind, die Produktion wieder aufzunehmen*

F. Wirtschaft und Handel

Auf Ihren Farmen werden schmackhafte Nahrungsmittel angebaut. Ihre Gewerbestätten produzieren Produkte von guter Qualität und nützliche Rohstoffe. Doch wie bringen Sie die Nahrungsmittel und Produkte zu den Bürgern, die danach verlangen? Und wie finden Sie Handelspartner? Der Schlüssel hierzu ist die Entwicklung des Vertriebssystems in der Stadt. Ein effizient organisiertes Lager- und Vertriebssystem hilft Ihnen, die Nachfrage Ihrer Bürger nach Waren zu befriedigen, die Produktivität der Gewerbestätten zu verbessern und den Profit, den Ihre Stadt durch Handel erzielt, zu erhöhen.

1. Vertrieb von Waren (Handelsministerium)



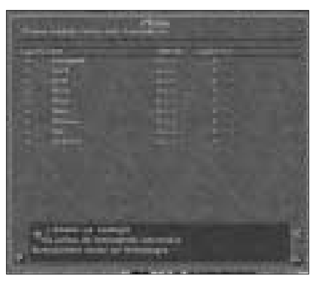
Das Handelsministerium ist verantwortlich für Lagerung und Vertrieb von Nahrung und anderen wichtigen Waren, darunter Keramik und Hanf.

Name und Vollständiger Bericht: Dieser Bereich zeigt den Namen des Ministeriums. Wenn Sie auf den Namen klicken, werden Einzelheiten über den Handel Ihrer Stadt eingeblendet.

Spezialkarte Vertrieb: Dieser Button markiert die mit dem Handel beschäftigten Gebiete Ihrer Stadt (z. B. Mühle, Lagerhaus).

Indikator für Hamstern und Handel Dieser Bereich zeigt an, welche Nahrungsmittel und Materialien Sie gerade produzieren (oder produzieren könnten), wie viele Ladungen von allem Sie verfügbar haben und ob sie gehandelt, importiert oder exportiert werden. Sehen Sie sich mit Hilfe der Scroll-Balken die ganze Liste an. Sie können auch jeden Warentyp Hamstern, indem Sie auf den Namen klicken. Daraufhin wird der Text rot und sagt den Lagerhäusern und Lieferanten, dass sie vorhandene Bestände dieser Ware behalten sollen, bis Sie wieder auf den Namen klicken.

Mühle: Die Mühle nimmt Nahrungsmittel von den Bauern und Jägern an und vertreibt sie an die Einkäuferinnen vom Marktplatz, die sie anschließend zu den Bürgern bringen. Die Mühle hat acht Lagerkammern, von denen jede bis zu vier Ladungen (32 Ladungen insgesamt) desselben Nahrungsmitteltyps aufnehmen kann.



Die Mühle genießt höchste Priorität bei Nahrungsmittellieferungen von Bauernhäusern, Jägerzelten, Fischerkais, Salzminen und Handelseinrichtungen. Werden die Waren der Mühle knapp, holt sie sich welche aus den umliegenden Lagerhäusern (so Nahrungsmittel oder Salz dieser Lagerhäuser nicht auf *Hamstern* oder *Fordern* eingestellt sind). In der Mühle findet kein Handel statt. Die Mühle produziert lediglich Lieferanten, die Nahrungsmittelvorräte herbeischaffen oder wegschaffen. Die Nahrungseinkäuferinnen vom Marktplatz gehen direkt zur Mühle und holen Nahrungsmittel für die Nahrungsmittelläden. Wenn die Nahrungseinkäuferin die Nahrungsmittel mitnimmt, wird die entsprechende Menge dieser Ware vom Lager der Mühle abgezogen.

Anpassen der Nahrungsmittelbestände: Ein effizientes Nahrungsmittelmanagement sowie Diversifikation sind die Schlüssel für einen erfolgreichen Aufbau Ihrer Stadt. Im Idealfall sollte Ihre Mühle, falls verfügbar, vier Nahrungsmittelarten und, so möglich, Gewürze einlagern. Wie weiter oben bereits ausgeführt, hat jede Mühle acht Lagerkammern, von denen jede bis zu vier Ladungen (32 Ladungen insgesamt und 100 Einheiten pro Ladung) desselben Nahrungsmittels aufnehmen kann. Standardmäßig stellt das Spiel die Lagerbestände gemäß der Anzahl der in der Mission vorhandenen Nahrungsmittelarten ein. Wenn Sie zum Beispiel

nur eine Nahrungsmittelquelle in der Mission haben (etwa Wildbret), dann wäre der Standard-Lagerbestand für Wildbret in der Mühle 32. Wenn Sie jedoch Wildbret und Hirse haben, dann liegen die Standardwerte bei 16 pro Artikel. Sie können diese Einstellungen jedoch entsprechend Ihrer eigenen Bedürfnisse abändern. Dazu rechtsklicken Sie auf die Mühle. Damit wird der Infodialog der Mühle geöffnet, in dem Sie die Lagerbestände festlegen können.

Anpassen der Lagerbestände: Mit den Aufwärts/Abwärts-Pfeilen rechts neben der Ware können Sie den Lagerbestand einstellen. Verfügen Sie in dem Szenario nur über eine Art Nahrungsmittel, können Sie die Maximalstufe (32 Ladungen) einstellen, da die Mühle niemals eine andere Art Nahrungsmittel lagern wird. Verfügen Sie über zwei Arten von Nahrungsmitteln, sollten Sie die Lagerbestände in zwei gleiche Teile teilen (16 Ladungen pro Nahrungsmittelart). Wie oben ausgeführt, stellt das Spiel die Lagerbestände bereits standardmäßig ein und möglicherweise möchten Sie diese Einstellungen so belassen. Im Lauf des Spiels könnte es jedoch erforderlich sein, die Stufen der Lagerbestände zu erhöhen oder zu verringern. Zum Beispiel könnten Sie ein Szenario beginnen, bei dem Sie drei Arten von Nahrungsmitteln besitzen (Hirse, Weizen und Reis), aber Reis ist nur durch Import zu bekommen und steht in dem Szenario erst zur Verfügung, wenn Sie einen Handelspartner gefunden haben. Das Spiel setzt als Standard eine Stufe für den Lagerbestand von Reis fest, auch wenn er erst sehr viel später zur Verfügung stehen wird. In diesem Fall wäre es klug, die Werte für Hirse und Weizen zu erhöhen, bis Sie Reis besitzen. Am effektivsten ist es, wenn Sie Ihr Lagerlimit in Schritten von vier Ladungen heraufsetzen.

Mühlen-Befehle: Sie können nicht nur die Lagerbestände von Nahrungsmitteln einstellen, sondern Ihren Mühlenarbeitern auch exakte Befehle geben, wie sie mit bestimmten Nahrungsmittelarten umgehen sollen. Die vier Befehle sind: *Annehmen, Verweigern, Leeren un Holen.*

1. **Annehmen** – Dieser Befehl sagt Ihren Mühlenarbeitern, dass sie diese Art Nahrungsmittel einlagern sollen, sofern verfügbar
2. **Verweigern** – Dieser Befehl sagt Ihren Mühlenarbeitern, dass sie die Einlagerung dieser Art von Nahrungsmittel ablehnen sollen. Haben Sie bereits einen Vorrat dieses Nahrungsmittels, wenn der Befehl erteilt wird, so behält die Mühle diesen Vorrat, aber eine weitere Einlagerung wird verwehrt.
3. **Leeren** – Dieser Befehl sagt Ihren Mühlenarbeitern, dass sie diese Art von Nahrungsmittel aus dem Lager entfernen sollen. Lieferanten der Mühle laden diesen Artikel dann auf und bringen ihn zu einer Mühle oder einem Lagerhaus, wo er angenommen wird. Wenn niemand den Artikel annimmt, stehen die Lieferanten einfach herum und warten auf verfügbaren Lagerraum. Denken Sie daran, wenn Sie Ihre Mühle (oder Ihr Lagerhaus) leeren. Sie möchten doch bestimmt nicht, dass Arbeiter mit vollgepackten Karren herumstehen und nicht wissen, wohin sie damit gehen sollen.
4. **Holen** – Dieser Befehl ist die Standardeinstellung für alle Artikel, die in der Mühle gelagert werden. Er sagt Ihren Mühlenarbeitern, dass sie den Bestand eines Nahrungsmittels im Auge behalten und losziehen sollen, um mehr zu Holen, wenn die Bestände knapp werden. Das ist ein guter Befehl für Waren in der Mühle, da er gewährleistet, dass so viele Vorräte wie möglich eingelagert werden.

Befehle global ändern: Der winzige x-Button rechts vom Angestellten-Statusfeld ändert die Befehle für Ihre Mühlen oder Lagerhäuser global auf *Nicht annehmen*. Es kann die Effizienz erheblich verbessern, wenn Sie die Befehle für alle Lagerhäuser auf diese Weise ändern. Ein Beispiel: Nimmt Ihr Lagerhaus alle Waren an, so werden die Kammern schrittweise mit kleinen Stückzahlen von Waren gefüllt und die Lieferanten sind in viele Richtungen unterwegs. Wenn Sie die Befehle jedoch global auf *Nicht annehmen* ändern

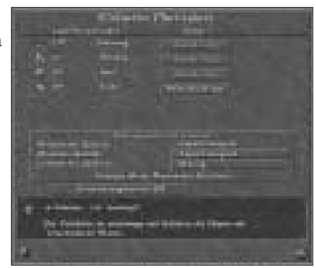
und dann für wenige Artikel *Annehmen* oder *Fordern* einstellen, nutzen Ihre Lagerarbeiter den vorhandenen Raum effizienter. Eine Mühle sollte für mindestens vier Arten von Nahrungsmitteln, sofern vorhanden, auf *Fordern* gestellt sein; ein Lagerhaus arbeitet mit zwei Waren effizienter.

Mühle und Nahrungsmittelqualität: Die Mühle lagert Nahrungsmittel für die Nahrungseinkäuferinnen vom Marktplatz ein. Es ist wichtig, einen Zusammenhang zwischen der in der Mühle eingelagerten Nahrung und der generellen "Qualität" der Nahrung zu sehen, die über die Nahrungsmittelläden zu den Bürgern gelangt. Eine gute Möglichkeit, die Qualität der Nahrungsmittel zu beurteilen, die an Ihre Bürger vertrieben werden, besteht darin, dass Sie sich ansehen, wie viele Arten von Nahrungsmitteln gerade in Ihrer Mühle eingelagert sind. Wenn Sie nur eine Art Nahrungsmittel haben (zum Beispiel Wild), produzieren Ihre Nahrungsmittelläden wahrscheinlich nur fade Nahrung. Sind zwei Arten eingelagert (Hirse und Fleisch), dann erzeugen Ihre Läden wahrscheinlich einfache Nahrung. Achten Sie also darauf, welche Nahrungsmittelarten Sie in Ihrer Mühle lagern.

Marktplätze: Der Marktplatz ist die Stelle, wo Waren an Ihre Bürger vertrieben werden (und wo sich viele Ihrer Unterhaltungskünstler für ihre Darbietungen versammeln). Kurzum, der Marktplatz ist das kulturelle Zentrum Ihrer Stadt und sorgt sowohl für das körperliche als auch für das psychologische Wohlbefinden Ihres Volkes. Ihre Stadt muss einen Marktplatz haben. Davon gibt es zwei Varianten: den einfachen Marktplatz, der Platz für vier Läden bietet, und den großen Marktplatz, der für sechs Platz bietet. Einfache Marktplätze versorgen überwiegend einfache Wohnungen, während große Marktplätze überwiegend gehobene Wohnungen versorgen. Marktplätze brauchen keine Arbeitskräfte, wohl aber die Läden, die Sie dort platzieren.

Marktplätze und Nahrungsmittelqualität (Rechtsklick-Info): Beim Spielen können Sie Nahrungsmittelstatus und Qualitätsstufen Ihres Marktes ansehen und anpassen. Ein Rechtsklick auf einen Markt öffnet den Marktplatzdialog (siehe nächste Seite), der in drei Teile unterteilt ist

Der obere Teil zeigt, welche Läden sich gerade auf dem Markt befinden, was sie führen (in Einheiten) und welche Statusstufen sie haben. Es gibt viele Statusstufen, darunter auch folgende: *Keine Nachfrage*, was bedeutet, dass gerade niemand in Ihrer Stadt den angezeigten Gegenstand haben möchte; *Kein Angebot*, was bedeutet, dass es keinen Vorrat dieses Gegenstandes in der Stadt gibt; und *Auslieferung*, was bedeutet, dass Ihre Verkäufer gerade in Wohngegenden unterwegs sind und den angezeigten Gegenstand vertreiben. Wenn Sie möchten, können Sie den Status eines Gegenstandes zu *Kein Einkauf* ändern. Beispiel: Wenn Sie darauf warten, dass Bauernhäuser der Mühle mehr Nahrungsmittelarten liefern, stellen Sie den Nahrungsmittelladen vielleicht auf *Kein Einkauf*, bis die Mühle alle Arten hat, die Sie möchten.



Der zweite Teil des Dialogs präsentiert Informationen über die Nahrungsmittelqualität. **Momentane Qualität** gibt die Qualität der Nahrung an, die im Augenblick im Nahrungsmittelladen verfügbar ist und vertrieben wird; *Minimale Qualität* ist die niedrigste Qualität, die Ihre Käufer von der Mühle kaufen dürfen (d. h. sie kaufen keine Nahrung geringerer Qualität); *Gewünschte Qualität* ist die Qualität, die Ihre Käuferinnen am meisten von der Mühle kaufen möchten, falls vorhanden (und sie kaufen keine bessere Qualität als diese). Um eine bestimmte *minimale* und eine

gewünschte Nahrungsmittelqualität einzustellen, klicken Sie auf die Nahrungsmittelart rechts von der angezeigten Kategorie. Grund für die Änderung dieser Einstellung ist, dass Ihr Nahrungsmittelladen keine Nahrung geringerer Qualität kauft und vertreibt, da dies zur Rückentwicklung von Wohnungen führen könnte. Falls Ihre aktuelle Nahrungsmittelqualität zum Beispiel *einfach* ist, Sie aber *appetitanregen*de Nahrung brauchen, damit Sie Ihre geräumigen Häuser zu eleganten Häusern verbessern können, dann sollten Sie die minimale Nahrungsmittelqualität auf appetitanregend einstellen und Käuferinnen dadurch zwingen, nur Nahrung dieser Qualität von der Mühle zu kaufen. Damit ist gewährleistet, dass die Nahrung, die an Ihre Bürger vertrieben wird, die für eine kontinuierliche Verbesserung von Häusern erforderliche Qualität hat. Denken Sie aber daran, dass Sie die richtige Anzahl von Lebensmittelarten in Ihrer Mühle haben müssen, damit die Nahrung eine bestimmte Qualität erreicht. Ihre Einkäuferinnen können nicht Nahrung einer *Qualität kaufen*, die nicht existiert. Beachten Sie, dass die Standardeinstellungen der Nahrungsmittelqualität auf einfachen Marktplätzen Minimal – fad und Gewünscht – appetitanregend sind, die Standardeinstellungen für große Marktplätze hingegen Minimal – fad und Gewünscht – köstlich.

Läden: Läden werden auf Marktplätzen platziert. Ihre Läden kaufen Waren von Ihren Mühlen und Lagerhäusern und bereiten sie für den Vertrieb zu den Bürgern vor. In *der erste kaiser* gibt es sieben verschiedene Läden, von denen jeder eine bestimmte Funktion erfüllt. Genauere Einzelheiten finden Sie in der Online-Hilfe.

Lagerhaus: Ein Lagerhaus kann alle möglichen Artikel lagern, Nahrung eingeschlossen. Allerdings wird ein Lagerhaus vor allem zum Einlagern von nicht essbaren Waren benötigt, da Mühlen ausschließlich Nahrungsmittel lagern können. Es ist ratsam, dass Sie ein oder mehrere Lagerhäuser in der Nähe Ihres Marktplatzes bauen, damit Sie Hanf, Keramik und andere Waren lagern können, die auf dem Marktplatz vertrieben werden. Ein Lagerhaus hat, wie eine Mühle, acht Lagerkammern, von denen jede bis zu vier Ladungen (32 Ladungen insgesamt) derselben Warenart aufnehmen kann. Und Sie können die Bestände eines Lagerhauses einstellen, genau wie bei der Mühle. Zu guter Letzt werden Geschenke, die Sie von anderen Städten bekommen, in Lagerhäusern aufbewahrt.

2. Handel aufbauen

Handel mit benachbarten Städten spielt in *Der erste Kaiser* eine bedeutende Rolle. Es kommt eine Zeit im Spiel, da Ihre Arbeiter allein die materiellen Bedürfnisse nicht mehr befriedigen können. Sie brauchen Waren, die von anderen Städten produziert wurden, damit Sie einige der Missionen erfolgreich beenden können. Außerdem werden Sie Ihre Stadtkasse wahrscheinlich leeren, wenn Sie nicht ein Handelssystem aufbauen, das Ihrer Stadt Profit einbringt.



Die Kaiserreichkarte: Und wie finden Sie nun einen Handelspartner? Studieren Sie als Erstes die Kaiserreichkarte und suchen Sie andere Städte, die in der aktuellen Kampagne aktiv sind. Auf der Kaiserreichkarte können Sie eine Vielzahl verschiedener Beziehungen mit jeder Stadt knüpfen. Um eine Beziehung mit einer Nachbarstadt zu beginnen, klicken Sie auf die Stadt. Das öffnet die Kaiserreichkarte-Steuerleiste rechts von der Kaiserreichkarte, die Ihnen eine Menge Einzelheiten über diese Stadt präsentiert.

Oben in der Steuerleiste finden Sie Informationen über die ausgewählte Stadt (z. B. was sie kauft/verkauft, ihre Einstellung zu Ihrer Stadt). Die exakte Anzahl der angezeigten Informationen hängt von Ihrer momentanen Beziehung zu dieser Stadt ab. Wenn Sie noch gar keinen Kontakt aufgenommen haben, sind die Informationen recht spärlich.

Kontaktaufnahme mit der Stadt erhöht die Menge an Informationen. Je mehr Informationen Sie über eine Stadt haben, desto besser können Sie später mit ihr umgehen. In den mittleren und unteren Teilen der Steuerleiste finden Sie Werkzeuge, mit denen Sie mit einer Stadt Kontakt aufnehmen und Beziehungen beginnen können.

Geschenke machen: Der erste Schritt zu guten Handelsbeziehungen mit einer Stadt besteht darin, ein Geschenk zu schicken. Ein Geschenk kann aus Waren (etwa Seide oder Keramik) oder auch Bargeld bestehen. Ein Geschenk ist zwar nicht zwingend, um Handelsbeziehungen zu beginnen, aber es zeigt guten Willen, was ausschlaggebend dafür sein kann, ob eine Stadt in den Handel mit Ihnen einwilligt oder nicht. Um ein Geschenk zu machen ... Wählen Sie zuerst die Stadt aus, der Sie das Geschenk zukommen lassen möchten. Klicken Sie dann auf den Button *Dieser Stadt ein Geschenk machen*. Damit wird eine kleine Liste von Möglichkeiten geöffnet.

1. Wählen Sie erst den Gegenstand, den Sie schenken möchten, und dann die Menge des Geschenks.

2. Ihr Geschenk ist nun auf dem Weg zu der Stadt. Das Geschenk wird durch einen Abgesandten überbracht, der in Ihrer Stadt auftaucht und die Karte verlässt. Es kostet etwas Geld, einen Abgesandten zu schicken, aber betrachten Sie es als Investition in die Zukunft.

3. Es dauert eine Weile, bis das Geschenk tatsächlich in der Stadt eintrifft, aber wenn es so weit ist, erhalten Sie eine Nachricht, dass das Geschenk angekommen ist und wie die Stadt darauf reagiert.

4. Geschenke werden fast immer positiv aufgenommen, auch wenn die Stadt den Gegenstand nicht braucht, den Sie ihr gegeben haben. Nachdem Sie ein Geschenk (oder zwei) gemacht haben, besteht der nächste Schritt darin, einen Abgesandten in die Stadt zu schicken und den Aufbau von Handelsbeziehungen zu fordern.

Handel fordern: Wenn Sie der Stadt, mit der Sie Handel treiben möchten, ein Geschenk geschickt haben, besteht der nächste Schritt darin, dass ein Abgesandter um Handelsbeziehungen ersucht. Dazu ...

1. Wählen Sie als Erstes die Stadt aus, mit der Sie Handel treiben möchten.
2. Klicken Sie danach auf den Button **Diplomatische Forderung schicken**. Damit wird eine kleine Liste von Möglichkeiten geöffnet.
3. Klicken Sie in diesem Dialog den Button **Handel mit Stadt beginnen** an.
4. Ein Abgesandter Ihrer Stadt reist nun mit dem Ersuchen, Handelsbeziehungen zu eröffnen, zu der anderen Stadt.
5. Es dauert eine Weile, bis die Anfrage von der Stadt empfangen wird, aber wenn es so weit ist, erhalten Sie eine Nachricht, ob Handel akzeptiert wird oder nicht.
6. Wird Handel akzeptiert, müssen Sie nun eine Handelsstation einrichten (oder einen Handelskai, siehe unten), die Import und Export mit dieser Stadt regelt. Wird die Bitte abgelehnt, schicken Sie später weitere Geschenke, bis die Stadt Ihr Angebot annimmt.

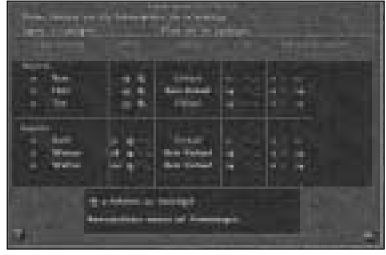
Handelslinien: Sobald der Handel etabliert wurde, erscheinen auf der Kaiserreichkarte gepunktete Linien, die von Ihrer Stadt zu den Städten führen, mit denen Sie Handel treiben. Orangefarbene Handelsrouten führen über Land, blaue Handelsrouten über

Wasser. Bei manchen Missionen existieren möglicherweise schon Handelsrouten zwischen Ihrer Stadt und anderen Städten. In diesem Fall müssen Sie keine Bitte um Eröffnung von Handel dorthin schicken. Es kann auch sein, dass eine Stadt von sich aus ein Ersuchen an Ihre Stadt schickt, wenn die Stadt Ihnen wohlgesonnen ist. In diesem Fall müssen Sie das Angebot einfach nur annehmen.

3. Bau von Handelsstationen und -kais

Wurde Handel vereinbart, so müssen Sie eine Handelsstation oder einen Handelskai bauen, die Import/Export mit dieser Stadt regelt. Sie müssen für jeden Handelspartner eine eigene Station oder einen eigenen Kai bauen. Eine Handelsstation wird für Routen über Land benutzt, ein Handelskai für Routen über Wasser.
Handelsstationen: Handelsstationen sehen aus und funktionieren wie Lagerhäuser, sind aber größer. Sie enthalten 15 Lagerkammern, von denen jede bis zu vier Ladungen (60 Ladungen insgesamt) von Waren aufnehmen kann. Jede Handelskarawane, die die Station besucht, kann bis zu 8 Ladungen kaufen und bis zu 8 Ladungen verkaufen

Import/Export von Waren (Rechtsklick-Info): Wenn Ihre Handelsstation voll bemannt ist, müssen Sie festlegen, welche Waren Sie importieren und exportieren möchten. Hierfür rechtsklicken Sie auf die Handelsstation, um den Import/Export-Dialog zu öffnen.



(*Jeder Handelspartner braucht seine eigene Handelsstation oder seinen eigenen Handelskai.*)

Ganz oben im Dialog befindet sich der Name der Stadt, die diese Handelsstation unterstützt.

Darunter sind die Waren aufgelistet, mit denen Sie handeln können.

Damit der Handel beginnen kann, müssen Sie angeben, welche Waren Sie kaufen möchten, indem Sie für jeden Gegenstand, der unter *Importe* aufgelistet ist, den Status festsetzen (z. B. von *Kein Einkauf* auf *Einkauf*). Außerdem müssen Sie angeben, welche Waren Sie verkaufen, indem Sie den Status für jeden Gegenstand unter *Exporte* festlegen. Sie können bestimmte Preise für Ihre Exportwaren festlegen, indem Sie die Verkaufspreise erhöhen/senken.

(**Hinweis:** Wird der von Ihnen festgelegte Preis rot, heißt das, dass der Preis Ihren Handelspartner verärgert hat. Er wird die Ware erst dann wieder kaufen, wenn der Preis niedriger ist). *Die Kaufpreise für Importe können Sie niemals ändern.*

Zuletzt können Sie noch festlegen, wie viel die Handelseinrichtung von bestimmten Waren einlagern soll, indem Sie das Limit für diese Ware anpassen. Wenn Sie zum Beispiel Hirse kaufen, aber nicht zu viel in der Handelseinrichtung lagern möchten, können Sie das Limit auf, sagen wir, 12 senken. Das sagt der Handelsstation, dass sie nicht mehr als 12 Einheiten Hirse einlagern soll. Außerdem können Sie ein Lagerlimit für Ihre Exporte festlegen. Damit können Sie Vorräte für Ihre Stadt oder für andere Handelspartner zurückhalten.

Vom Computer gesteuerte Städte haben spezielle Werte für *Braucht* und *Produziert*, daher können Sie ihnen nur verkaufen, was sie wollen, oder von ihnen kaufen (oder auch nicht), was sie produzieren. Städte anderer Spieler (bei Multiplayer-Spielen) können dagegen verkaufen oder kaufen, was immer sie möchten, und zwar jede bis zu vier Arten.

Denken Sie daran, dass Waren, die Sie kaufen (importieren), Geld kosten. Wenn Sie kein vernünftiges Kauflimit festlegen, erwirtschaften Sie womöglich ein Defizit, was langfristig ziemlich schlecht ist. Außerdem sollten Sie einen vernünftigen Preis für Ihre Exporte festlegen. Es macht kaufmännisch Sinn, einen höheren Preis für Export-Produkte zu verlangen, als Sie für Importe bezahlen müssen. Sie sollten aber vorsichtig sein. Wenn Sie einen sehr hohen Preis festsetzen, kann das dazu führen, dass Sie bei Ihrem Handelspartner in Ungnade fallen und er den Handel einstellt und/oder seine Preise als Vergeltung anhebt. Wird ein Importpreis rot, übersteigt der Preis das *Maximum*, das Sie im vollständigen Bericht des Handelsministeriums festgelegt haben. Sie können diesen Dialog erneut aufrufen und ändern, wie viel Sie für die Ware zu zahlen bereit sind.

Handelskais: THandelsrouten über Wasser erfordern Handelskais. Handelskais sind exakt dasselbe wie Handelsstationen, müssen aber an einer wichtigen Wasserstraße gebaut werden. Jede Handelsdschunke, die den Kai besucht, kann bis zu 12 Ladungen kaufen und bis zu 12 Ladungen verkaufen.

G. Städtische Einrichtungen

Ihre Bürger stellen hohe Ansprüche an ihre Stadt. Sie erwarten für ihre Häuser Schutz vor Feuer und Sicherheit vor Verbrechern. Außerdem erwarten sie, dass die Stadt die Gegend durch Gärten, bessere Straßen und Statuen verschönert. Diese Vorzüge haben freilich ihren Preis, daher erwartet die Regierung etwas als Gegenleistung: Steuern. Auch wenn das Geld, das mit dem Warenexport verdient wird, die wichtigste Einkommensquelle für die Stadt sein wird, leisten Steuergelder einen nicht unerheblichen Beitrag zum städtischen Budget. Die Regierung erhebt außerdem nicht nur Steuern, sondern muss auch die Bürger beschützen, indem sie eine Armee aufstellt und ausbildet. Ohne eine Regierung kann es kein Militär geben.

1. Das Volk führen (Regierungsministerium)

Das Regierungsministerium treibt Steuern ein, prägt Münzen, druckt Geld und unterhält eine Armee.



Name und Vollständiger Bericht: Dieser Bereich zeigt den Namen des Ministeriums. Wenn Sie auf den Namen klicken, werden Einzelheiten über die Finanzen Ihrer Stadt eingeblendet.

Spezialkarte Steuern: Mit diesem Button werden Steuer-Säulen eingeblendet, die direkt neben Häusern erscheinen. Je höher die Säule, desto kürzer die Zeitspanne, seit in diesem Haus zum letzten Mal Steuern eingetrieben wurden. Häuser ohne Säule werden nicht besteuert; das bedeutet, Ihr Steuereintreiber ist in letzter Zeit nicht an diesem Haus vorbeigekommen. Der Stapel Münzen am Fuß der Säule gibt an, wie viel Geld dieses Jahr in dem Haus eingetrieben wurde. (Wenn Sie die exakte Summe der eingetriebenen Steuern erfahren möchten, rechtsklicken Sie auf das Haus, um sein Info-Fenster zu öffnen.)

Spezialkarte Probleme: Mit diesem Button wird eine Anzeige der Probleme mit den verschiedenen Gebäuden in Ihrer Stadt eingeblendet.

Steuersatz und Einnahmen: Dieser Bereich zeigt den aktuellen Steuersatz (z. B. **normal**, **hoch**, **sehr hoch**) und die Menge an Geld, die aufgrund des aktuellen Steuersatzes eingenommen wird. Die Höhe der Einnahmen wird jeden Monat neu berechnet. Ein Steuersatz, der auf die höchste Stufe eingestellt wurde (**Wucher**), bringt etwa doppelt so viele Einnahmen wie die normale Einstellung; ein Steuersatz, der auf die niedrigste Stufe eingestellt wurde (**sehr niedrig**), bringt etwa ein Drittel der Einnahmen bei normaler Einstellung. Je höher Sie jedoch den Steuersatz festlegen, desto unbeliebter sind Sie bei den Bewohnern.

Prozentsatz der Bevölkerung, die von Steuereintreibern besucht wurde: Dieser Bereich zeigt den Prozentsatz Ihrer Bürger an, die von einem Steuereintreiber besucht wurden. Ist der Prozentsatz gering, so deutet das darauf hin, dass sich Ihr Steuerbüro an einer ungeeigneten Stelle befindet (d. h. zu weit von Wohngebieten entfernt) oder dass Ihr Straßennetz durch diese Wohngebiete verbessert werden muss (d. h. Ihr Steuereintreiber wandert in anderen Gebieten herum) oder dass Ihr Steuerbüro dringend Nachschub an Papier oder Holz braucht. Ist die Spezialkarte Steuern zugeschaltet, so zeigt die Übersichtskarte unten rechts am Bildschirm die Häuser, die kürzlich von einem Steuereintreiber besucht wurden, in Grün, und die, die in letzter Zeit nicht besucht wurden, in Rot.

In diesem Jahr nicht eingetriebene Steuern: Dieser Bereich zeigt, wie viel Steuern in diesem Jahr nicht eingenommen wurden, weil die Steuereintreiber die Häuser nicht besucht haben.

Ausgaben bis dato im Vergleich zu Einnahmen: Dieser Bereich zeigt Ihnen Ihre bisherigen Ausgaben für das laufende Jahr im Vergleich mit den Einnahmen. Wenn Ihre Ausgaben höher sind als Ihre Einnahmen, dann erwirtschaften Sie logischerweise mit der Zeit ein Defizit.

Verwaltungszentrum: Ein Verwaltungszentrum ist ein großer Komplex, dessen Büroangestellte andere Dienstleistungen in Ihrer Stadt überwachen (oder verwalten). Sie können immer nur ein Verwaltungszentrum haben, das auf jedem freien Gelände gebaut werden darf. Es benötigt Arbeitskräfte, erzeugt aber keine Fußgänger. Bevor Sie Münzereien, Gelddruckereien, Steuerbüros und Forts bauen können, müssen Sie das Verwaltungszentrum bemannt haben. Das bedeutet, es müssen sich Angestellte in dem Gebäude aufhalten. (Sie können die Zahl der Angestellten des Verwaltungszentrums sehen, indem Sie darauf rechtsklicken.) Wenn das Verwaltungszentrum personell voll besetzt ist, können die Steuereintreiber Steuern ganz normal kassieren. Ist es unterbesetzt, treiben die Steuereintreiber weniger Steuern ein (siehe unten).

Steuerbüro: Sie müssen ein *funktionierendes* Verwaltungszentrum mit einem oder mehreren Angestellten haben, bevor Sie Steuerbüros einrichten können. Ein Steuerbüro braucht zwar Arbeitskräfte und Straßenanbindung, damit es funktioniert, aber es muss nicht an das Verwaltungszentrum angrenzen (allerdings muss es in einem Wohngebiet liegen). Wird Ihr Verwaltungszentrum zerstört oder hat es keine Arbeitskräfte, dann stellt das Steuerbüro automatisch seine Funktion ein.

Ein Steuerbüro muss darüber hinaus Lieferungen von Holz (bei Missionen vor dem Papierzeitalter, die vor 100 v. Chr. beginnen) oder Papier (bei Missionen des Papierzeitalters, die 100 n. Chr. oder später beginnen) bekommen, damit es funktioniert. Ein Steuerbüro muss Papier benutzen, wenn es irgendwo im Reich Papier gibt (Holz ist im Papierzeitalter kein Ersatz für Papier). Ein Steuerbüro mit Papier erzeugt statt einem Steuereintreiber zwei.

Steuern eintreiben: Ein funktionierendes Steuerbüro erzeugt einen Steuereintreiber, der durch Ihre Wohngebiete wandert und Steuern eintreibt. Am Anfang jeden Monats wird das Steuergeld, das im vorherigen Monat eingetrieben wurde, Ihrem Geld in der Stadtkasse hinzuaddiert. Die Menge der kassierten Steuern hängt vom aktuellen Steuersatz ab, der mit den Steuersatz-Buttons im vollständigen Bericht des Regierungsministeriums eingestellt werden kann

Steuereintreiben hat negative Auswirkungen auf die Beliebtheit. Darüber hinaus kann der tatsächliche Steuersatz durch eine Anzahl von Faktoren beeinflusst werden:

Attraktivität von Wohnungen – Häuser in höchst begehrten (attraktiven) Gegenden zahlen mehr Steuern als Häuser in weniger begehrten Vierteln. Wenn Sie sehen möchten, welche Häuser in Vierteln mit hoher Attraktivität liegen, benutzen Sie dazu die Spezialkarte **Attraktivität** im Ästhetikministerium (siehe unten).

Level der Wohnungen – Gehobene Wohnungen zahlen mehr Steuern als einfache Wohnungen. Außerdem zahlen weiterentwickelte Häuser in jeder Kategorie einen höheren Steuersatz. So unterliegen zum Beispiel geräumige Häuschen einem höheren Steuersatz als gewöhnliche Häuschen.

Unterbesetztes Verwaltungszentrum – Ein unterbesetztes Verwaltungszentrum treibt weniger Steuern ein (es hat einfach nicht die Arbeitskräfte, um Steuern effizient einzutreiben). Ein voll besetztes Verwaltungszentrum treibt Steuern zum aktuellen Satz ein.

Heldensegnung: Wenn sich Konfuzius gerade in Ihrer Stadt aufhält (siehe das Kapitel über Helden weiter unten), kassieren Ihre Steuereintreiber mehr Steuern als gewöhnlich, ohne dass Ihre Popularität davon beeinträchtigt würde.

Defizit erwirtschaften: Ein Grund dafür, dass Sie Steuern eintreiben, ist der, dass Sie nicht durch überzogene Ausgaben ein Defizit erwirtschaften. Logischerweise kann es Probleme mit sich bringen, Schulden zu machen. Sie können bis zu 2000 Geldeinheiten Schulden machen (die auf der Steuerleiste als –2000 Geldeinheiten angezeigt werden), aber ein länger anhaltendes Defizit wirkt sich negativ auf Ihre Popularität aus. Ist das Schuldenlimit erreicht, können Sie weder bauen, importieren noch sonstwie Geld ausgeben. Löhne leeren die Stadtkasse weiter. Und zuletzt können Sie Forderungen nach Geld nur dann nachkommen, wenn Sie ein Guthaben haben. Ist Ihre Stadt 36 Monate hintereinander im Soll, verlieren Sie die Mission.

Palast: Eine Stadt kann nur einen Palast haben, und mindestens eines der Palastfelder muss über Grundwasser gebaut werden (es wird davon ausgegangen, dass das Gebäude einen Ziehbrunnen zur Wasserversorgung hat). Ein Palast benötigt Arbeitskräfte, erzeugt aber keine Fußgänger. Ein Palast ist nicht nötig, um Steuern zu erheben – diese Funktion erfüllt das Verwaltungszentrum. Nicht jede Stadt kann einen Palast haben, aber ein Palast erhöht die Attraktivität der angrenzenden Viertel erheblich und ermöglicht Ihnen, einen Tiergarten zu haben (siehe unten) sowie ein weiteres Fort über Ihrem aktuellen Limit zu bauen.

Der Tiergarten des Palastes: Viele der historischen Kaiser Chinas hielten sich persönliche Tiergärten auf dem Gelände ihrer Paläste. In diesen Tiergärten konnten exotische Tiere (*manche aus China selbst, andere aus fernen Ländern*) frei herumspazieren. Um das nachzuempfinden beansprucht ein Tiergarten einen bestimmten Teil eines jeden Palastes. Ohne Tiere sieht das Gelände wie ein Palastgarten mit exotischen Bäumen und einem Teich aus.

Ziele des Tiergartens: Bestimmte Missionen, etwa die letzte Mission der Shang-Dynastie-Kampagne ("Ein Grab für Königin Hao") verlangen, dass Sie den Tiergarten mit verschiedenen Tieren bevölkern, darunter Tieren, die nur von anderen Städten beschafft werden können. Ist ein Tier erst einmal gefangen, bleibt es im Tiergarten des Palastes und verlässt ihn unter normalen Umständen niemals mehr (Ausnahmen siehe unten). Die normalen Regeln für ein Tier gelten nicht mehr für dieses spezielle Geschöpf (d. h. es greift nicht an, jagt nicht und läuft nicht weg). Jedes Tier im Tiergarten repräsentiert eine Familie dieser Geschöpfe. *Es gibt keinen Bonus, wenn mehrere Tiere derselben Art gesammelt werden.*

Tiere beschaffen: ISie können einer anderen Stadt ein Tier als Geschenk anbieten, wenn Sie diese Tierart in Ihrem Tiergarten haben. Wenn Sie ein Tier als Geschenk hergeben, wird es aber nicht aus Ihrem Tiergarten entfernt (Sie verschenken sozusagen eines seiner Nachkommen). Ebenso können Sie ein Tier als Geschenk von einer anderen Stadt erhalten oder erbitten, das dann Ihrem Tiergarten hinzugefügt wird. Die andere Methode, wie Sie Tiere für Ihren Tiergarten bekommen können, ist die, sie von Helden fangen zu lassen.
Das Tier in einem Tiergarten braucht kein Futter und stirbt nie, solange es im Tiergarten bleibt.

Flucht von Tieren: Wird ein Palast zerstört oder hat er zu wenig Angestellte, können seine Tiere "entkommen". Wenn das geschieht, fliehen einige oder alle Tierarten aus dem Tiergarten des Palastes und wandern durch die Stadt. Entflohene Tiere, die nicht in der Klimaregion der Stadt heimisch sind oder keine Gruppe von Tieren ihrer Art erreichen können, werden versuchen, auf schnellstem Wege von der Karte zu entkommen (Alligatoren und Salamander, die Wasserlebewesen sind, "verschwinden" durch das nächstgelegene Gewässer).

Brücke: Eine Brücke wird normalerweise über ein Gewässer gebaut, um Straßen miteinander zu verbinden. Das Programm sucht automatisch die passende Brücke aus, wenn Sie versuchen, eine Brücke zu platzieren. Ist das Gewässer zu breit, kann keine Brücke gebaut werden. *Fischerflöße, Sampans und Handelsdschunken können in befahrbaren Gewässern unter Brücken hindurchsteuern.*

Fähre: Mit Fähren können breite Gewässer überquert werden. Jede Fähre besitzt zwei Anlegestellen, auf jeder Seite des Flusses eine. Wenn Sie eine Fähre bauen, schieben Sie das Geisterbild der Fähre über eine passende Stelle am Ufer. Ist es eine geeignete Stelle, erscheint ein grünes Geisterbild an diesem Ufer und ebenso an allen geeigneten Anlegestellen am gegenüberliegenden Ufer, die sich innerhalb der Reichweite befinden. Diesbezüglich existiert ein gewisser Spielraum bei der Platzierung der zweiten Anlegestelle (sie muss nicht direkt gegenüber der anderen liegen). Wenn Sie die erste Anlegestelle platzieren, wird eine Warnung eingeblendet, die Sie auffordert, die andere Anlegestelle zu bauen. Falls Sie die zweite Anlegestelle nicht platzieren, verschwindet die erste wieder und der gesamte Fährenbau wird rückgängig gemacht. Fähren brauchen keine Arbeitskräfte, um zu funktionieren.

So wird die Fähre benutzt: Alle Fußgänger, einschließlich Feinde, Verbrecher, verbündete Militärs, Helden, Einwanderer, Auswanderer und Landstreicher können Fähren benutzen. Ein Beispiel: Der Einwanderer geht zur Anlegestelle der Fähre, betritt eine Sampan-Fähre, die Sampan-Fähre steuert die Anlegestelle gegenüber an, der Einwanderer betritt die Anlegestelle und der Sampan verschwindet. Beute- und Raubtiere benutzen niemals Fähren.

Stadtkasse: Eine andere Möglichkeit, wie Ihre Regierung Einkünfte erzielen kann, sind Stadtkassengebäude. Zu den Stadtkassengebäuden gehören die Münzerei und die Gelddruckerei.

2. Beziehungen zu anderen Städten aufbauen (Kaiserreichkarte)



Davon abgesehen, dass Sie Handelsbeziehungen zu anderen Städten knüpfen können, können Sie die Kaiserreichkarte und ihre zahlreichen Werkzeuge auch dazu benutzen, um Waren und/oder Bargeld von anderen Städten zu fordern, Forderungen zu erfüllen, Geschenke zu machen, Spione auszubilden usw. Um die Kaiserreichkarte zu öffnen, müssen Sie auf den Imperium-Button in der rechten unteren Ecke des Haupt-Spielbildschirms klicken. Wenn Sie Beziehungen zu anderen Städten knüpfen möchten, müssen Sie als Erstes die gewünschte Stadt auswählen. Das aktualisiert das rechte Feld des Bildschirms und präsentiert Einzelheiten über diese Stadt (z. B. was sie an Waren zu bieten hat und was sie braucht). Informationen über einige Städte stehen unmittelbar zur Verfügung; andere Städte hingegen sind völlig abgeschottet und Sie müssen zuerst eine Form von Beziehung zu ihnen anknüpfen, bevor Sie die Informationen bekommen. Einige Missionen verlangen, dass Sie Handel mit einer anderen Stadt beginnen, andere wiederum, dass Sie eine andere Stadt erobern oder sich mit einer verbünden.
Wenn Sie die Stadt ausgewählt haben, entscheiden Sie sich für einen der folgenden Befehle:

Waren oder Bargeld verlangen: Wählen Sie diese Option, wenn Sie entweder Waren oder Geld von der ausgewählten Stadt haben möchten. Dafür können Sie sich entscheiden, wenn Sie verzweifelt sind und schnell etwas brauchen. Aber seien Sie nicht überrascht, wenn so eine Forderung abgelehnt wird. Und es gibt immer eine Form von politischem Nachspiel, selbst wenn die Stadt Ihrer Forderung nachkommt. Sie sollten ganz sicher keine Forderung an eine Stadt stellen, mit der Sie gute Handelsbeziehungen unterhalten ... es sei denn, es ist Ihnen gleichgültig, dass Sie diese Beziehungen aufs Spiel setzen.

Forderung der Stadt erfüllen: Wählen Sie diese Option, um die Forderung der ausgewählten Stadt zu erfüllen. Während des Spiels werden Sie eine Nachricht von der Stadt erhalten, die die Forderung stellt. An diesem Punkt können Sie die Forderung entweder annehmen oder ablehnen. Wenn Sie den geforderten Gegenstand auf Lager haben, können Sie ihn auf den Weg bringen. Damit ist die Angelegenheit sofort erledigt und Ihr Ansehen bei dieser Stadt steigt. Falls Sie jedoch ablehnen, haben Sie dennoch eine gewisse Zeitspanne, um der Forderung trotzdem nachzukommen (normalerweise eine Anzahl von Monaten; die Nachricht informiert Sie genau darüber, wie viel Zeit). Lassen Sie diese Zeit verstreichen, so ist die Forderung nicht erfüllt. Eine nicht erfüllte Forderung (oder eine zu spät erfüllte Forderung) schadet Ihrem Ansehen bei dieser Stadt.

Geschenk für die Stadt: Wählen Sie diese Option, um der ausgewählten Stadt ein Geschenk zu machen. Die Vorteile, die Geschenke für eine Stadt bringen, werden oben im Abschnitt Handel von Kapitel IV ausführlich dargestellt. Kurz gesagt ist ein guter Grund für ein Geschenk der Beginn von Handelsbeziehungen oder einer Allianz mit der ausgewählten Stadt. Eine Stadt mag Geschenke, aber mehrere Geschenke innerhalb eines Jahres haben keine so durchschlagende Wirkung wie ein konstanter Strom von Geschenken über viele Jahre hinweg.

Stadt erobern: Wählen Sie diese Option, um die ausgewählte Stadt zu stürmen und (hoffentlich) zu erobern. Eine eroberte Stadt wird zu Ihrem "Vasallen" und zahlt einen jährlichen Tribut.

Einen Spion ausbilden: Wählen Sie diese Option, um einen Spion zu schicken. Einen Spion zu schicken kostet 600 bis 800 Geldeinheiten. Der Spion verlässt Ihre Stadt und begibt sich zu der ausgewählten Stadt, wo er zahlreiche Aktivitäten entfaltet, darunter Informationen sammeln und Sabotage begehen. Das Sammeln von Informationen kann Hinweise und frühe Warnungen dessen bringen, was die ausgewählte Stadt plant, und was sie an Waren/Dienstleistungen zu bieten hat. Außerdem haben Sie Zugriff auf die Spionkarte, wenn Sie diese Option wählen. Die Spionkarte steht jedoch nur für die Stadt eines anderen Spielers zur Verfügung (siehe unten).

Ziele eines Spions im Sabotageeinsatz sind Militäreinrichtungen, Gewerbestätten, Wohnungen oder die Nahrungsmittelversorgung. Wenn Sie sich nicht entscheiden können, können Sie die Option **Zufall** wählen, die dem Spiel sagt, dass es an Ihrer Stelle entscheiden soll. Es ist eine heikle Angelegenheit, einen Spion für einen Sabotageakt auszuwählen. Wird Ihr Spion gefasst (siehe unten), verlieren Sie bei der fraglichen Stadt an Ansehen. Sie können bis zu drei Spione gegen jede Stadt einsetzen. Wenn Sie einen Spion zurückziehen möchten, klicken Sie erst auf sein Symbol in der Kaiserreichkarte und danach in der Steuerleiste auf den Button **Zurückziehen**.

In der Stadt eines Spielers legen Spione Verkleidungen an und zerstören Gebäude und Waren. Sabotage in einer vom Computer gesteuerten Stadt kann Militär und Handel in mannigfaltiger Weise beeinflussen. Weitere Einzelheiten zu diesen Fragen finden Sie in der Online-Hilfe.

Diplomatische Forderung schicken: Wählen Sie diese Option, um einen Abgesandten zu schicken, der Handelsbeziehungen eröffnet oder eine Allianz mit der ausgewählten Stadt schmiedet. Wie man Handelsbeziehungen zu einer Stadt knüpft wird ausführlich im Abschnitt "Handel" von Kapitel IV dargestellt. Wird eine Allianz mit der ausgewählten Stadt geschmiedet, so eröffnet das automatisch auch den Handel mit dieser Stadt, daher ist es nicht nötig, ein separates Gesuch um Aufnahme von Handelsbeziehungen zu schicken. Eine Allianz mit einer anderen Stadt bietet Vorteile für beide Seiten. Ein Verbündeter, in dessen Ansehen Sie gut stehen, kann Sie militärisch unterstützen (bei der Verteidigung oder im Einsatz gegen einen anderen Rivalen). Wenn die ausgewählte Stadt Ihr Vasall ist, können Sie auch die Art des Tributs ändern, die sie Ihnen bezahlt, aber das können Sie nur einmal pro Jahr machen.

Spionkarte konsultieren – Nur Multiplayer: Wählen Sie diese Option, um bei Multiplayer-Spielen die Spionkarte der ausgewählten Spieler-Stadt anzusehen. Die Spionkarte einer vom Computer gesteuerten Stadt können Sie niemals einsehen. Die Spionkarte Ihrer eigenen Stadt indessen können Sie, unabhängig von der Art des Spiels, jederzeit betrachten. Die Spionkarte ist im Wesentlichen nur eine größere Version der Mini-Übersichtskarte. Sie bietet eine Ansicht der Stadt aus der Vogelperspektive (z. B. wo sich die Wohnungen befinden, die Gewerbebetriebe usw.). Ein Rechtsklick auf eine Spionkarte gibt Ihnen Informationen über die Stelle, auf die Sie geklickt haben. Die Spionkarte ist nur verfügbar, wenn Sie einen Spion in die Stadt eines anderen Spielers geschickt haben, um Informationen zu sammeln, oder wenn Sie eine Allianz mit der Stadt dieses Spielers geschmiedet haben. Die Spionkarte kann darüber hinaus benutzt werden, wenn Sie eine Invasion der Stadt planen.

Allianz brechen: Wählen Sie diese Option, um eine Allianz mit der ausgewählten Stadt zu brechen. Natürlich steht diese Option nur zur Verfügung, wenn Sie eine Allianz mit der Stadt haben. Ein Grund, eine Allianz mit einer Stadt zu brechen, könnte sein, dass Sie über einen gewissen Zeitraum von dieser Allianz profitiert haben, die Stadt nun aber erobern möchten. Einen Verbündeten können Sie niemals angreifen – zuerst müssen Sie die Allianz brechen.

3. Abgesandte von anderen Städten empfangen

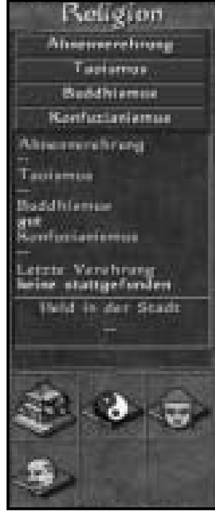
Wenn Sie eine der obigen diplomatischen Optionen anwählen, wird ein Abgesandter erzeugt (die Kosten dafür sind relativ gering) und in die ausgewählte Stadt geschickt. Wenn andere Städte Ihnen Abgesandte schicken, erhalten Sie während des Spiels eine Nachricht, die Ihnen sagt, dass ein Abgesandter eingetroffen ist und um Einlass in die Stadt bittet. An diesem Punkt können Sie den Abgesandten zurückweisen, akzeptieren oder hinrichten lassen. Die Option, für die Sie sich entscheiden, hängt von Ihren momentanen Beziehungen mit der Stadt des Abgesandten ab. Weisen Sie einen Abgesandten zurück, kann Ihr Ansehen in dieser Stadt sinken. Wenn Sie ihn hinrichten lassen, ist der Schaden noch größer, doch das ist eine unmissverständliche Botschaft für diese Stadt! Wenn Sie ihn akzeptieren, ist das häufig die beste Option, da er hier sein könnte, um ein Handelsabkommen zu treffen, ein Geschenk zu bringen, um eine Allianz zu bitten usw. Wird einer Ihrer Abgesandten hingerichtet, kostet es mehr, den nächsten zu schicken.

Sabotage verhindern: Wenn sich ein Spion in Ihrer Stadt aufhält, erfahren Sie erst wenn er zuschlägt, ob er Sabotage plant. Spione können in Ihrer Stadt Verkleidungen anlegen. Wenn Sie auf einen feindlichen Spion in Ihrer Stadt rechtsklicken, beendet er zwar seine momentane Aktion, aber Sie haben ihn nicht aus Ihrer Stadt entfernt. Er wird sich schon bald wieder an die Arbeit machen. Wenn jedoch eine Ihrer Wachen in einem Wachturm (siehe unten) den Spion entdeckt, könnte es der Wache gelingen, den Spion zu fangen oder auszuschalten. Wenn Sie ihn fangen, können Sie ihn vielleicht "umkrempeln" (d. h. seine Loyalität kaufen und ihn zurückschicken, damit er die Stadt ausspioniert, aus der er kam). Bestimmte Helden können Spione ebenfalls stoppen.

4. Ansehen

Jede Entscheidung, die Sie im Umgang mit einer anderen Stadt treffen, beeinflusst das Ansehen, das Sie in dieser Stadt genießen. Wenn Sie Geschenke machen, die Exportpreise senken und Forderungen rechtzeitig erfüllen, so steigt Ihr Ansehen in dieser Stadt. Stellen Sie Forderungen, greifen an, erhöhen Ihre Exportpreise, lassen Abgesandte hinrichten, schicken Spione, die erwischt werden, oder kommen einer Forderung nicht rechtzeitig nach, so sinkt Ihr Ansehen. Klicken Sie auf den Button **Stadtgeschichte**, wenn Sie Ihre Geschichte der Ereignisse mit der ausgewählten Stadt sehen möchten. Klicken Sie auf den Button **Ansehen**, wenn Sie erfahren möchten, welches Ansehen Sie gerade in der betreffenden Stadt genießen. Das diplomatische Ziel in *Der erste Kaiser* besteht darin, gute Beziehungen zu befreundeten Städten zu unterhalten, zum beiderseitigen Vorteil Handel zu treiben und möglicherweise Allianzen zu schmieden, um einander vor Feinden zu beschützen. Ist Ihr Ansehen hoch genug, können Sie einen Verbündeten um militärische Unterstützung bitten oder einen Vasallen in eine Allianz einbinden. Häufig gibt es einen mächtigen nicht-chinesischen Feind, der Sie vernichten möchte, ebenso häufig herrschen Zwistigkeiten in China selbst, wenn verschiedene Fraktionen um die Herrschaft über das Imperium kämpfen. Bedenken Sie daher stets die generellen strategischen Ziele, wenn Sie diplomatische Entscheidungen treffen.

H. Religion und Götter



Religion und Spiritualität haben während der gesamten Geschichte eine bedeutende Rolle in der chinesischen Gesellschaft gespielt und sind daher wichtige Elemente in *Der erste Kaiser*.

1. Die Ahnen preisen (Religionsministerium)

Das Religionsministerium ist für die spirituellen Bedürfnisse Ihrer Stadt zuständig.

Name und Vollständiger Bericht: Dieser Bereich zeigt den Namen des Ministeriums. Wenn Sie auf den Namen klicken, können Sie den Verehrung-Dialog aufrufen, der die Helden Ihrer Stadt zeigt.

Spezialkarten: Diese Spezialkarten funktionieren alle gleich. Jede von Ihnen ausgewählte Karte markiert alle Gebäude, die mit einer bestimmten Religion zu tun haben, und zeigt überdies die Wohnungen, die "Zugang" zu dieser Religion haben.

Spirituelle Versorgung: Dieser Bereich zeigt Ihnen (einfach ausgedrückt), wie gut die verschiedenen spirituellen Bewegungen in Ihrer Stadt verbreitet sind. Je besser die Versorgung, also je größer die Verbreitung ist, desto wirksamer sind die Opfergaben für diese Helden. Wenn eine bestimmte Religion in der Mission, die Sie spielen, nicht zur Verfügung steht, dann wird für diese Religion auch keine Versorgung (Verbreitung) angegeben. Das ist vollkommen in Ordnung, da die Missionen so ausgelegt wurden, dass sie Ihnen die Art von Religion geben, die Sie zum Überleben brauchen. *Konfuzianismus wird nur von gehobenen Wohnungen benötigt.*

Letzte Opfergabe: Eine Opfergabe ist ein Geschenk als Zeichen des Respekts, das Sie von Zeit zu Zeit Ihren Helden darbringen. Dieser Bereich zeigt Ihnen, wann einem Helden die letzte Verehrung zuteil wurde. Verehrung sollte einem Helden dann erwiesen werden, wenn Sie wollen, dass er Ihre Stadt besucht, oder wenn Sie vermeiden möchten, den Zorn eines Ahnen auf sich zu lenken. Verehrung in Form von Opfergaben kann allerdings nur einmal im Monat erwiesen werden.

Held in der Stadt: Dieser Bereich zeigt Ihnen, ob sich gerade ein Held in Ihrer Stadt aufhält. Wenn Sie auf den Namen des Helden klicken, zentriert sich die Stadtkarte auf ihn.

Ahnen-Schrein: Der Ahnen-Schrein erzeugt Wahrsagerinnen, die den Wohnungen die Ahnenverehrung ermöglichen.

Taoistische Gebäude: Lao-tse (6. Jahrhundert v. Chr.) wird die Verfasserschaft des *Daodejing* zugeschrieben, das die Grundlagen der Philosophie des Taoismus enthält. Der Taoismus betont das Gleichgewicht der Prinzipien von Yin und Yang und die Suche nach langem Leben und Erhabenheit..

Buddhistische Gebäude: Der Buddhismus war eine bedeutende Religion, die im 2. Jahrhundert n. Chr. aus Indien eingeführt wurde. Bei der Weiterentwicklung von Wohnungen ist der Buddhismus eine Alternative zum Taoismus.

Konfuzianische Akademie: Konfuzius (Meister Kong) lebte von 551 bis 479 v. Chr. Die Analekten, die schon bald nach seinem Tod niedergeschrieben wurden, überlieferten viele seiner Sprüche. Von der Han-Dynastie an studierten Beamte die Klassiker des Konfuzius und wandten seinen Moralkodex auf die Regierungsarbeit an. Kandidaten für öffentliche Ämter mussten viele Jahre studieren und üben, ehe sie eine Chance hatten, die kaiserlichen Prüfungen zu bestehen, für die auch viele Klassiker in ganzer Länge auswendig gelernt werden mussten. Schließlich wandelte sich der Konfuzianismus von einer Philosophie zu einer Religion. In diesem Spiel ist der Konfuzianismus eine Möglichkeit, Helden zu erzeugen, was ihn mit einer Religion gleichstellt. Allerdings stellt er auch die Bildung der Oberschicht dar, daher bedienen konfuzianische Fußgänger nur gehobene Wohnungen

2. Götter unter uns – Die Helden Chinas



In *Der erste Kaiser* repräsentieren Helden unsterbliche Gestalten der chinesischen Mythologie, aber auch bedeutende historische Persönlichkeiten, die eine Schlüsselrolle bei der Entwicklung der Religionen und Philosophien Chinas spielten. Ein Held besucht die Stadt, wenn Sie ihm hinreichend Opfergaben zukommen lassen und Ihren Bewohnern Zugang zur Religion ermöglichen. Jeder Held trägt je nach Bereich seines übernatürlichen Einflusses zum Wohle der Stadt bei. Ein Held ist ein "vorübergehender" Fußgänger, der wieder verschwindet, wenn das Maß seiner Verehrung unter eine bestimmte Schwelle fällt. Nachfolgend eine Liste der Helden

Ahnen-Helden sind mit Ahnen-Schreinen verbunden:

- Nu Wa (die Schöpfergöttin)
- Shen Nong (der göttliche Bauer)
- Huang Di (der gelbe Kaiser)

Taoisten-Helden sind mit Taoisten-Tempeln verbunden

- Xi Wang Mu (Königinmutter des Westens)
- Zao Jun (der Küchengott)
- Guan Di – (der Kriegsgott)

Buddhisten-Helden sind mit Buddhisten-Pagoden verbunden:

- Guan Yin (die Göttin der Gnade)
- Bodhidharma (der Kung-Fu-Mönch)
- Sun Wu Kong (der Affenkönig)

Konfuzius-Helden Helden sind mit konfuzianischen Akademien verbunden:

- Konfuzius – (der weiseste aller Weisen)
- Sun Tzu – (Meister Sun)
- Mencius – (der zweite Weise)

Ausführliche Einzelheiten darüber, wie Helden gerufen und gesteuert werden und welche Naturkatastrophen sie in ihrem Zorn herbeirufen können, finden Sie in der Online-Hilfe.

1. Monumente

Jede Zivilisation hat Gebäude errichtet, die dem Zahn der Zeit trotzen und Zeugnis von ihrer Existenz ablegen sollen. Von den Sumerern bis zu den Ägyptern, von den Griechen bis zu den Chinesen sind Monumente ein Beleg für das architektonische Genie der Menschheit.

1. Etwas Großes bauen (Monumentministerium)

Das Monumentministerium ist für den Bau gewaltiger und ewiger Bauwerke wie der großen Mauer verantwortlich.



Name und Vollständiger Bericht: Dieser Bereich zeigt den Namen des Ministeriums. Wenn Sie auf den Namen klicken, werden Einzelheiten über die geplanten Monumente Ihrer Stadt eingeblendet.

Anzahl Arbeiterlager/Gilden in der Stadt: Dieser Bereich zeigt Ihnen die Zahl der Arbeiterlager und Gilden, die es zurzeit in Ihrer Stadt gibt.

Baustatus: Der Status gibt Auskunft über Probleme beim im Bau befindlichen Monument, wie etwa Mangel an Waren oder Arbeitern.

Arbeiterlager: Ein Arbeiterlager erzeugt die Arbeiter, die zum Bau eines Monuments gebraucht werden. Arbeiter sind die Muskeln eines Monumentbauvorhabens. Es sind Arbeiter, die Erde zur Baustelle bringen (oder die Erde ausheben) und jede einzelne Stufe des Monuments für die geschickteren Arbeiter der Gilden vorbereiten (siehe unten). Sie sind absolut notwendig für alle Monumentbauvorhaben. Einzige Ausnahmen: die große Pagode und der Uhrturm.
Baugilden: Die Baugilden stellen die geschickteren Arbeitskräfte bei einem Monumentbauvorhaben. Je nachdem, welches Monument gebaut wird, werden manche Gilden dabei nicht benötigt.

Monumente: Monumente unterscheiden sich in *Der erste Kaiser* von anderen Gebäuden. Sie werden Schritt für Schritt gebaut und benötigen Arbeiter und Baumaterialien (z. B. Holz, Ton). Damit Sie sicher sein können, dass Ihr Monumentbauvorhaben reibungslos über die Bühne geht, sollten Sie die folgenden Punkte beherzigen:

- **Suchen Sie ein gutes Stück Land für das Monument.** Ein Monumentbauvorhaben ist ein Großprojekt, das viel Platz und Rohstoffe erfordert. Arbeiterlager, Gilden, Holzsammelstellen, Tongruben und möglicherweise Steinhauerlager werden gebraucht, um das Projekt voranzubringen. Einer der ersten Schritte beim Bau der meisten Monumente besteht darin, eine geeignete Stelle für das Monument selbst und die zahlreichen dafür erforderlichen Gewerbe zu finden. (*Ausnahmen: Die Standorte der großen Mauer und des großen Kanals sind auf der Stadtkarte bereits vorgegeben*).

- **Monumente brauchen Straßenanbindung.** Wie alle Gebäude in *der erste kaiser* müssen auch Monumente Zugang zu einer Straße haben, damit die Arbeiter ihren Arbeitsplatz erreichen können. Sie müssen außerdem darauf achten, dass benötigte Gewerbe, die in der Nähe der Baustelle entstehen, ebenfalls Zugang zu einer Straße haben.

- **Monumente brauchen Waren.** Jedes Monument benötigt Waren in bestimmter Menge und Art, zum Beispiel Holz und Ton. Die Monumentbeschreibungen unten sagen Ihnen, welche Waren gebraucht werden, und im vollständigen Bericht des Monumentministeriums ist die exakte Menge angegeben.

Vergewissern Sie sich, bevor Sie mit Ihrem Monument beginnen oder während Sie den Bau vorbereiten, dass die richtigen Gewerbestätten vor Ort sind. Das bedeutet, Sie sollten Ihr Monument in der Nähe existierender Gewerbestätten bauen, oder noch besser, die Gewerbestätten in der Nähe des Monumentstandortes ansiedeln, damit die Versorgung mit den erforderlichen Rohstoffen auch ganz bestimmt sichergestellt ist.

- **Vergewissern Sie sich, dass Lagereinrichtungen benötigte Waren Annehmen.** Wenn Sie Ihr Monumentbauvorhaben vorbereiten, sollten Sie darauf achten, dass genügend Lagerhäuser die für den Bau erforderlichen Waren *Annehmen*. Das gewährleistet, dass überschüssige Produktion in diese Lagerhäuser wandert und später zur Baustelle transportiert wird. Am besten ist es, ein Lagerhaus (oder zwei) in der Nähe der Monumentbaustelle zu platzieren, das die für den Bau erforderlichen Waren "annimmt" oder "holt".

- **Denken Sie an Ihre Inspektorentürme.** Gebäude des Monumentministeriums müssen zwar keinen Zugang für einen Inspektor haben, Lagerhäuser indessen schon. Achten Sie also darauf, dass sich für die Baustelle zuständige Lagerhäuser und Gewerbestätten in der Nähe eines Inspektorenturms befinden (und benutzen Sie Sperren, damit der Inspektor auch durch das Gebiet geht).

Eine vollständige Liste aller Arten von Monumenten, die Sie in *der erste kaiser* bauen können, finden Sie in der Online-Hilfe.

2. Die Vorteile vollendeter Monumente

Der Bau von Monumenten ist nicht nur eine Demonstration der Baukunst. Es bringt auch beachtliche und deutliche Vorteile für Ihre Stadt, wenn ein Monument vollendet wurde. Der erste und deutlichste Vorteil ist der Sieg. Viele Missionen verlangen, dass Sie ein bestimmtes Monument bauen, nach dessen Fertigstellung Sie die Mission gewonnen haben. Darüber hinaus gibt es noch zwei wichtige Vorteile. Die Beliebtheit Ihrer Stadt nimmt zu und die Verehrungs-Stufen von mit diesem Monument in Verbindung gebrachten Helden erhöhen sich. Außerdem wird die Zufriedenheits-Stufe eines Ahnen-Helden (Nu Wa, Shen Nong, Huang Di), den dieses Monument erfreut, nach dem Bau niemals unter *zufrieden* fallen.

J. Gesundheit

Die geistige und körperliche Gesundheit Ihrer Stadt ist sehr wichtig. Es gibt zahlreiche Elemente, die (auf die eine oder andere Weise) zur Gesundheit Ihrer Stadt beitragen. In diesem Abschnitt werden wir sowohl das Sicherheitsministerium als auch das Ästhetikministerium behandeln.

1. Für Sicherheit sorgen (Sicherheitsministerium)

Das Sicherheitsministerium ist für das körperliche Wohlbefinden Ihrer Stadt und ihrer Bewohner verantwortlich.

Name und Vollständiger Bericht: Dieser Bereich zeigt den Namen des Ministeriums. Wenn Sie auf den Namen klicken, werden Einzelheiten über Gesundheit und Sicherheit Ihrer Stadt eingeblendet.

Spezialkarten: Diese Spezialkarten funktionieren genau wie alle anderen Ministerien-Spezialkarten. Werden sie aktiviert, markieren sie Zugang zu Trinkwasser, die aktuellen

medizinischen Stufen, die Gebäude, die der Reparatur bedürfen, und das Maß der Unruhe Ihrer Bürger.

Indikator für Gesundheit:
Dieser Bereich zeigt die Gesundheitsstufe Ihrer Stadt. Gute Gesundheit ist wichtig für das Wachstum Ihrer Stadt. Die Faktoren, die eine gute Gesundheit bestimmen, sind Zugang der einzelnen Häuser zu Ziehbrunnen, Kräuterkundigen und Akupunkteuren sowie Nahrungsmittelqualität und Bevölkerung der Stadt. Klares Wasser aus weiterentwickelten Brunnen ist besser als schlechtes Wasser aus nicht verbesserten Brunnen. Kräuterkundige tragen mehr zur Volksgesundheit bei als Akupunkteure, aber beide sind wichtig. Und zuletzt, je besser die Qualität der Nahrungsmittel, die Ihr Volk isst, desto gesünder ist es.



Der erste Kaiser stellt fest, wie gut die Gesundheit ist, indem regelmäßig alle Wohnungen überprüft und die Zahl der "gesunden" Bewohner (diejenigen mit Zugang zu den oben angeführten Dienstleistungen) bestimmt und mit der Gesamtbevölkerung der Stadt verglichen werden. Sind zu viele Bürger krank, kann eine Seuche ausbrechen (siehe unten).

Während des Spiels erhalten Sie Nachrichten, die andeuten, dass die Gesundheit gut ist, sich aber verschlechtert. Das ist oft unvermeidlich aufgrund von Einschränkungen an Waren und Dienstleistungen, die Ihnen die Mission selbst auferlegt. (Einige Missionen lassen zum Beispiel den Bau von Akupunkturkliniken nicht zu.) Bei diesen Missionen wird aber die Stufe der Zivilisation, die Sie erreichen müssen, ohnehin häufig beschränkt, daher ist Gesundheit nicht Ihre größte Sorge. Dennoch sollten Sie die Gesundheit Ihrer Stadt sorgfältig im Auge behalten. Wenn Sie mehr und mehr Nachrichten über eine Verschlechterung der Gesundheit empfangen, müssen Sie Veränderungen vornehmen und dafür sorgen, dass keine Krankheit in der Stadt grassiert.

- **Krankheit**: In *Der erste Kaiser* können Krankheiten jederzeit auftreten, aber das Risiko steigt drastisch an, wenn Gesundheitsstufe und Feng-Shui-Werte der Stadt stark absinken. Wenn eine Krankheit ausbricht, kann sie eine große Zahl von Häusern gleichzeitig befallen (normalerweise die ungesunden). Jedes infizierte Haus erzeugt Krankheitsüberträger. Diese Kranken verbreiten die Krankheit allerdings nicht, sie sind lediglich ein sichtbares Zeichen dafür, dass etwas nicht stimmt. Hier kommen nun die Kräuterkundigen ins Spiel. Ein Kräuterkundiger kann einen Krankheitsüberträger heilen, dem er auf der Straße begegnet. Mit der Zeit ebbt die Krankheit ab und das Leben in den infizierten Häusern kann wieder normal weitergehen.

- **Geburt und Tod:** Mit jedem neuen Jahr verändert sich die Bevölkerung Ihrer Stadt aufgrund von Geburt und Tod. Die Bevölkerung der Stadt wird überprüft, und dann wird eine Geburten-/Sterberate angewendet, die auf der aktuellen Gesundheit in der Stadt basiert. Geburten erzeugen neue Bewohner in Häusern; Tod vernichtet momentane Bewohner in Häusern. *Alle Neugeborenen werden den momentanen Häusern zugeschlagen, wenn sie Platz für sie haben.*

Indikator für Unruhe: Dieser Bereich zeigt die Unruhestufe Ihrer Stadt, die eine Folge hoher Arbeitslosigkeit, niedriger Löhne, hoher Steuern, Nahrungsmangels, staatlicher Unterdrückung usw. ist. Herrscht eine übergroße Unruhe in Ihrer Stadt, tauchen Verbrecher auf den Straßen auf. Nur einfache Wohnungen bringen Verbrecher hervor, aber wenn sie erst einmal geschaffen wurden, können sie die gesamte Stadt beeinträchtigen (sogar gehobene Wohnungen).

Verbrecher: Die vier Verbrechertypen, die bei Unruhe entstehen, sind Bettler, Räuber, Dieb und Bandit. *Ein Bettler ist an sich kein Verbrecher, aber seine Anwesenheit auf den Straßen zeugt von wachsender Unruhe, daher wird er als Verbrecher eingestuft.*

Bettler – Ein Bettler wandert ziellos durch Ihre Wohngebiete. Bettler greifen Gebäude oder ihre Mitmenschen nicht an; sie sind lediglich ein sichtbarer Beweis für die wachsende Unruhe in Ihrer Stadt.

Räuber – Ein Räuber schleicht durch die Straßen und hält nach Fußgängern Ausschau, die er angreifen und töten kann.

Dieb – Ein Dieb zeugt von gravierender Unruhe. Er sucht die nächstgelegene gehobene Wohnung auf und stiehlt dort Güter.

Bandit – Der Bandit ist ein Zeichen für extreme Unruhe unter den Bürgern und der übelste Verbrecher. Seine Anwesenheit bedeutet eine wirklich schlimme Situation. Das Ziel eines Banditen besteht darin, Ihren Palast, den Verwaltungskomplex oder gehobene Wohnungen anzugreifen und sie bis auf die Grundmauern niederzubrennen.

Kampf gegen Verbrecher: Wachen aus Wachtürmen bekämpfen zwar jeden Banditen, Dieb oder Räuber, dem sie begegnen, aber Verbrecher können sich wehren. Die Stärke des Widerstandes eines Verbrechers basiert auf seiner Stufe. So ist ein Bandit schwerer zu besiegen als ein Dieb und so weiter. Bestimmte Helden können ebenfalls gegen Verbrecher kämpfen oder verhindern, dass sie in Ihrer Stadt auftauchen.

Ziehbrunnen: Ein Ziehbrunnen liefert dem Wohngebiet, in dem er liegt, Wasser. Verbesserte Ziehbrunnen (Schmuckbrunnen) spenden klareres Wasser, was wiederum der Gesundheit zuträglich ist. Um einen Ziehbrunnen aufzuwerten, müssen Sie ästhetische Gebäude um ihn herum errichten.

Kräuterstand: Ein Kräuterstand erzeugt einen kräuterkundigen Fußgänger, der in den Wohngegenden, durch die er geht, Heilkräuter und Salben verteilt. Ein Kräuterstand ist äußerst wichtig für die Gesundheit Ihrer Bürger, da er Krankheitsüberträger aufhält und für die Weiterentwicklung von Häusern unabdingbar ist.

Akupunkturklinik: Die Akupunkturklinik erzeugt einen Akupunkteur-Fußgänger, der wichtig für die Weiterentwicklung von Häusern und die Gesundheit der Stadt ist (wenn auch nicht ganz so wichtig wie ein Kräuterkundiger).

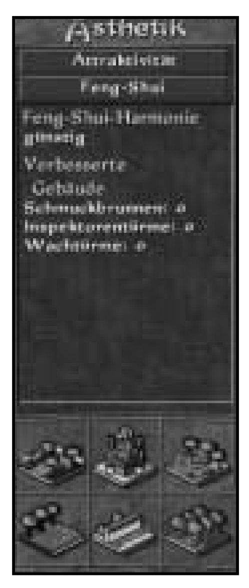
Inspektorenturm: Der Inspektorenturm ist eines der wichtigsten Gebäude in Ihrer Stadt. Inspektoren ziehen durch die Straßen, um den Verfall von Gebäuden sowie Brände zu verhindern. Die meisten Gebäude brauchen Zugang zu einem Inspektorenturm, da sie sonst verfallen oder Feuer fangen könnten. Es gibt keinen schmerzvolleren Anblick als eine voll bestückte Mühle, die in sich zusammenfällt. Sie verlieren dann nicht nur das Gebäude, sondern auch alles, was darin ist. Häuser, die verfallen oder Feuer fangen, treiben ihre Bewohner hinaus, daher kann ein Großbrand in einem Wohngebiet katastrophal sein. Ein Inspektorenturm kann sich automatisch zu einem verbesserten Turm weiterentwickeln, wenn seine Umgebung ästhetisch ansprechend genug ist. Ein

verbesserter Inspektorenturm erzeugt zwei Inspektoren statt einem. Einige Gebäude müssen nicht durch Inspektoren gewartet werden. Dazu gehören alle Gebäude des Landwirtschaftsministeriums, ausgenommen der Fischerkai, alle Gebäude des Militärministeriums, ausgenommen die Waffenschmiede, alle Gebäude des Ästhetikministeriums sowie alle Gebäude des Monumentministeriums.

Wachturm: Im Wachturm sind die Sicherheitsleute Ihrer Stadt untergebracht. Eine Wache vom Wachturm geht durch die Straßen, um Unruhe im Keim zu ersticken und gegen Verbrecher zu kämpfen. Außerdem kann eine Wache Spione enttarnen, wenn sie ihnen begegnet. Allzu viele Wachtürme können allerdings auch das Missfallen Ihrer Bürger erregen. Ist die Zahl der Wachtürme relativ zur Bevölkerung der Stadt zu hoch, fühlen sich Ihre Bürger unterdrückt und die Beliebtheit Ihrer Stadt sinkt. Als Faustregel gilt, dass man pro 500 Bewohner einen Wachturm haben sollte. Ein Wachturm kann sich automatisch zum verbesserten Wachturm weiterentwickeln, wenn seine Umgebung ästhetisch ansprechend genug ist. Ein verbesserter Wachturm erzeugt statt einer Wache zwei.

2. Schöner wohnen (Ästhetikministerium)

Die Schönheit Ihrer Stadt erhöht ihre Attraktivität für die Bürger. Das Ästhetikministerium ist dafür verantwortlich, dass Ihre Stadt einen Anblick bietet, der das Auge erfreut.



Titel: Dieser Bereich zeigt den Namen des Ministeriums. *Es gibt keinen detaillierten Bericht zum Ästhetikministerium. Bitte sehen Sie in der Datei README.txt nach, ob in letzter Minute etwas geändert wurde.*

Spezialkarte Attraktivität: Dieser Button markiert die Attraktivität Ihrer Stadt in Schattierungen, die von beige (attraktives Gebiet) bis rotbraun (unattraktives Gebiet) reichen.

Spezialkarte Feng-Shui: Dieser Button zeigt Häuser und Bauwerke gemäß ihres *Feng-Shui-Wertes*. Neutrale Gebäude werden als graue Felder dargestellt, alle anderen als grüne oder gelbe.

Indikator für Feng-Shui-Harmonie: Dies ist ein umfassender Indikator für die Feng-Shui-Harmonie Ihrer Stadt. Sie beginnt durchschnittlich, und Sie werden erst Veränderungen bemerken, wenn Ihre Stadt eine Bevölkerung von mindestens 350 erreicht hat. Der Indikator reicht von perfekter Harmonie (alle Gebäude sind harmonisch oder neutral) bis zu Schande über China (die überwiegende Mehrzahl der Gebäude sind ungünstig, was nicht nur Ihnen und Ihren Bürgern zu Unehre gereicht, sondern ganz China Schande macht).

Verbesserte Gebäude: Dieser Bereich zeigt die Anzahl der Ziehbrunnen, Inspektorentürme und Wachtürme, die sich aufgrund der ästhetischen Qualität ihrer Umgebung weiterentwickelt (d. h. verbessert) haben. Gärten, Skulpturen, Erholungsgebiete usw., die um diese drei Arten von Gebäuden herum errichtet werden, tragen dazu bei, diese Gebäude zu verbessern und machen sie damit effizienter und wertvoller.

Gärten: Gärten sind eine Mischung aus Blumen, Büschen, Bäumen, Bänken usw., die Sie in Ihrer Stadt platzieren können, um die ästhetische Qualität (d. h. Attraktivität) Ihrer Stadtviertel zu verbessern. *Gärten brauchen keine Straßenanbindung.*

Skulpturen: Skulpturen verbessern, genau wie Gärten, die Attraktivität Ihrer Stadt. Sie können unter acht Skulpturen wählen. Skulpturen werden wie Gebäude auf der Karte platziert und belegen ein bis vier Felder, je nach Kosten und Größe. Skulpturen können überall in Ihrer Stadt aufgestellt werden (an einer Straße oder abseits davon), aber es ist besonders hübsch, sie in Wohngegenden aufzustellen. Große Skulpturen sorgen für mehr Attraktivität als kleinere ... *aber sie sind auch teurer. Skulpturen brauchen keine Straßenanbindung.*

Erholungsgebiete: Freizeitgebiete verbessern die Attraktivität eines Stadtviertels ebenfalls. Sie können unter sechs Erholungsgebieten wählen (wie zum Beispiel Straßenpavillon oder Tai-Chi-Park), die genau wie Gebäude auf der Karte platziert werden. Je größer das Erholungsgebiet, desto größer die Attraktivität. *Erholungsgebiete brauchen keine Straßenanbindung.*

Ästhetische Straßen: Ästhetische Straßen stellen eine deutliche Verbesserung Ihres existierenden Straßennetzes dar. Ästhetische Straßen werden auf der Karte platziert wie gewöhnliche Straßen, müssen aber gewöhnliche Straßen ersetzen (d. h. sie können nur über einer bereits existierenden Straße gebaut werden). Es gibt zwei ästhetische Straßen. Der große Weg ist eine zwei Felder breite Straße. Wenn Sie sie bauen, können Sie entscheiden, auf welcher Seite der Straße der zugehörige Garten platziert werden soll. Der kaiserliche Weg ist eine drei Felder breite Straße mit Gärten auf beiden Seiten. Es empfiehlt sich, als beste Methode für den Bau eines ästhetischen Straßensystems diesen Schritten zu folgen:

(1) Suchen Sie eine freie Stelle auf der Karte, um Ihr Straßensystem zu bauen.
(2) Bauen Sie ein gewöhnliches Straßensystem.
(3) Bauen Sie die ästhetische Straße über den Feldern der gewöhnlichen Straße.

Bedenken Sie aber: Wenn Sie eine ästhetische Straße in einem Gebiet mit vielen Gebäuden bauen möchten, kann es sein, dass Sie vorher Gebäude planieren müssen, damit Sie Platz für Ihre neuen Straßen haben. Hinzu kommt, dass Sie, wenn Sie einen großen oder kaiserlichen Weg bauen möchten, ihn auf mindestens zwei angrenzenden Straßenfeldern bauen müssen.

Wohngebietmauer: Wohngebietmauern erfüllen zwei Funktionen. Ihre erste und wichtigste Funktion besteht darin, unattraktive Gebäude auf einer Seite der Mauer zu verbergen, damit sie keine negativen Auswirkungen auf das Gebiet auf der anderen Seite haben. Und zweitens helfen sie, die Stadt vor feindlichen Eindringlingen zu schützen, wenn auch nicht so wirksam wie Stadtmauern. Sie können unter vier Wohngebietmauern wählen, aber alle schieben der Ausbreitung von Unattraktivität gleichermaßen einen Riegel vor.

Unattraktivität aussperren: Wohngebietmauern bilden eine Barriere zwischen Ihren Wohngebieten und Handels-/Gewerbegebieten. Wenn Letztere zu nahe an Wohnungen erbaut wurden, können sie die Attraktivität der Umgebung schmälern. Daher ist es am besten, wenn Sie Ihre Mauern dergestalt platzieren, dass sie diese Elemente voneinander trennen.

Wohngebietmauern und Tore: Eine Wohngebietmauer, die über eine Straße gebaut wird, erzeugt automatisch ein Tor. Sobald sie gebaut ist, müssen Sie auf das Tor rechtsklicken und den "Zutritt" für Fußgänger einstellen, wie in Kapitel II erklärt.

Ästhetische Bäume: Ästhetische Bäume haben dieselbe Funktion wie Skulpturen. Sie werden wie Skulpturen auf der Karte platziert und erhöhen die Attraktivität der umliegenden Gegend. Davon gibt es drei Varianten: Pflaumen-, Pfirsich- und Kirschbäume. *Ästhetische Bäume brauchen keine Straßenanbindung*.

K. Unterhaltung



Wie das Sprichwort schon sagt, leben Ihre Bürger nicht von Hirse allein. Viel Arbeit und wenig Freizeit machen das Volk unzufrieden, unruhig und mürrisch. Eine Stadt ohne Unterhaltung (Jongleure, Musiker, Akrobaten, Schauspieler) ist eine Stadt, die stagnieren und nicht mehr wachsen wird. Aus diesem Grund müssen Sie dafür sorgen, dass die psychologischen und kulturellen Bedürfnisse Ihrer Bürger befriedigt werden.

1. Unterhaltung für das Volk (Unterhaltungsministerium)

Das Unterhaltungsministerium ist für die Unterhaltung Ihrer Bevölkerung verantwortlich.

Name und Vollständiger Bericht: Dieser Bereich zeigt den Namen des Ministeriums. Wenn Sie auf den Namen klicken, werden Einzelheiten über Ihre Unterhaltungseinrichtungen eingeblendet.

Spezialkarten: Diese Spezialkarten funktionieren in etwa auf dieselbe Weise, indem sie ihre jeweiligen Unterhaltungsgebäude und die Häuser, die "Zugang" zu dieser Unterhaltung haben, markieren.

Indikator für Unterhaltungsversorgung: Dieser Bereich bietet einen Überblick darüber, wie viel Unterhaltung Ihre Bürger haben. Wenn Sie überhaupt keine Unterhaltungseinrichtungen haben, ist die Versorgung schrecklich. Wenn Sie solche Einrichtungen hinzufügen, wird die Versorgung besser und Ihre Häuser können sich leichter weiterentwickeln.

Neujahrsfest-Schalter: Zu Beginn jedes Jahres können Sie ein Fest geben. Ist die Einstellung, **Auffordern**, so wird eine Nachricht Sie in jedem Februar daran erinnern, ein Fest zu organisieren. Sie können auf diese Einstellung klicken und sie zu Immer abhalten ändern. In diesem Fall wird das Fest automatisch abgehalten, wenn alle Anforderungen dafür erfüllt sind (d. h. Geld, Nahrung und mindestens ein Unterhaltungsgebäude).

Unterhaltungs-Held in der Stadt: Dieser Bereich sagt Ihnen, ob ein Unterhaltungs-Held in Ihrer Stadt arbeitet. Nu Wa und Konfuzius geben Häusern, die sie passieren, Zugang zu Musik; Sun Wu Kong gibt Zugang zu Akrobatik und Schauspiel.

Musikschule: Eine Musikschule produziert Musiker, die ihre Musik auf dem Marktplatz oder im Theaterpavillon spielen (siehe unten).

Akrobatenschule: Eine Akrobatenschule produziert Akrobaten, die ihre Tricks auf dem Marktplatz oder im Theaterpavillon vorführen.
Schauspielschule: Eine Schauspielschule produziert Schauspieler, die im Theaterpavillon Stücke aufführen. Nur gehobene Wohnungen brauchen Zugang zu Schauspielaufführungen.

Theaterpavillon: Ein Theaterpavillon bietet professionellen Musikern, Akrobaten und Schauspielern Auftrittsmöglichkeiten.

Der Unterhaltungsbereich des Marktplatzes: Der Marktplatz ist das Hauptaktionsgebiet für Musiker und Akrobaten. Musiker und Akrobaten werden in ihren jeweiligen Schulen produziert und treffen sich zu Vorstellungen auf dem Marktplatz. Normale Fußgänger können den Marktplatz auch dann überqueren, wenn Aufführungen stattfinden. Wenn Aufführungen auf dem Marktplatz oder im Theaterpavillon stattfinden, werden Ausrufer erzeugt. Diese Ausrufer gehen durch die Straßen und lassen alle wissen, dass Unterhaltung ins Haus steht. Können die Ausrufer ein Haus nicht erreichen, so hat dieses Haus keinen "Zugang" zu Unterhaltung und kann sich demzufolge auch nicht weiterentwickeln.



2. Tierkreiskalender und Neujahrsfeste

Der berühmte chinesische Tierkreis spielt eine wichtige Rolle in *Der erste Kaiser*. Jedem Spieljahr ist eines der zwölf Tierkreis-Tiere zugewiesen sowie einer der zehn Himmlischen Stämme, die von den fünf Elementen repräsentiert werden.

Ein Tierkreis-Tier wählen: Erinnern Sie sich an Kapitel III? Wenn eine Kampagne beginnt oder wenn Sie einen neuen Familiennamen begründen, müssen Sie ein Tier des Tierkreises aus der Liste der zwölf vorgegebenen Tiere auswählen. *Bei Multiplayer-Szenarien wählt jeder Spieler sein eigenes Tierkreis-Tier aus. Kein Tier kann zweimal ausgewählt werden*. Je nach Ihrer Wahl erlangt Ihre Stadt gewisse Vorteile, wenn Sie ein Neujahrsfest im Jahr des gewählten Tieres abhalten. Ausführliche Einzelheiten darüber, wie der chinesische Kalender und das Neujahrsfest in *Der erste Kaiser* funktionieren, finden Sie in der Online-Hilfe.

L. Militär – Kampf und Verteidigung

Militärische Einsätze sind wichtig in *Der erste Kaiser*. Wenn Sie Ihre Stadt wirkungsvoll verteidigen und militärische Einsätze in der Ferne durchführen, kann das den Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage bedeuten. Tatsächlich ist es so, dass Sie, wenn Sie zweimal in Folge erobert werden, die Mission verlieren.

1. Verteidigung der Stadt (Militärministerium)

Das Militärministerium ist für den Schutz Ihrer Stadt verantwortlich. Darüber hinaus obliegt es dem Militärministerium auch, Militäreinsätze in der Ferne durchzuführen.

Name und Vollständiger Bericht: Dieser Button markiert die Sicherheitsgebäude und Militäreinrichtungen in Ihrer Stadt.

Spezialkarte Sicherheit: Dieser Button markiert die Sicherheitsgebäude und Militäreinrichtungen in Ihrer Stadt.

Truppen in Stadt: Hier erscheint ein Symbol für jedes Ihrer Forts. Wenn Sie ein Symbol anklicken, zoomt die Kartenansicht auf die Flagge dieser Kompanie.

Turm-Status:

Wenn Sie Türme und Stadttore haben, können Sie zwischen *Nicht besetzt* und *Besetzen* hin und her schalten, indem Sie auf die Statusbeschreibung klicken. Besetzte Türme und Tore brauchen Arbeitskräfte, daher sollten Sie sie (im Falle von Arbeitskräftemangel) unbesetzt lassen, bis Invasoren eintreffen.



Forts: Die Verteidigungs- und Militäroperationen Ihrer Stadt werden von den Militär-Forts ausgeführt. Zum Bau zur Verfügung stehen Forts für Armbrustschützen, Infanterie, Reiter (für Kavallerie und Streitwagen) und Katapulte. Weitere Einzelheiten über Forts und militärische Truppen finden Sie in der Online-Hilfe.

Befestigungen: Befestigungen dienen dem Schutz Ihrer Stadt vor einer Invasion. Zu Befestigungen gehören Türme, Stadtmauern und Stadttore. Es ist wichtig, Stadtmauern und Tore nicht mit den kleineren, nicht so stabilen Wohngebietmauern und Toren zu verwechseln, die einem ganz und gar anderen Zweck dienen (siehe das Unterkapitel über das Ästhetikministerium weiter oben). Weitere Einzelheiten über Befestigungen finden Sie in der Online-Hilfe.

Waffenschmiede: Die Waffenschmiede braucht Bronze, Eisen oder Stahl (je nach Ära) und produziert die jeweiligen "Waffen", die die verschiedenen Forts brauchen (siehe oben). *Wenn Sie ein Militär aufbauen möchten, müssen Sie eine funktionierende Waffenschmiede in Ihrer Stadt haben.*

2. Die Truppen befehligen

Jedes Fort erzeugt Soldaten, die eine "Kompanie" bilden, der man Befehle wie einer Einheit erteilen kann. Sobald der letzte Soldat im Drillhof des Forts erscheint, können Sie Befehle erteilen. Alle Einzelheiten darüber, wie man einer Kompanie einen Befehl erteilt, finden Sie in der Online-Hilfe.

3. Die Feinde Chinas

der erste kaiser enthält eine Vielzahl von Feinden, denen Sie sich stellen und mit denen Sie manchmal auch kämpfen müssen. Wenn Sie von einer Dynastie zur nächsten übergehen, werden Ihre Feinde zunehmend stärker, bis in der letzten Mission des Spiels die furchteinflößenden Mongolen auf der Bildfläche erscheinen. Ausführliche Einzelheiten über die Feinde Chinas finden Sie in der Online-Hilfe.

4. Städte erobern

Beginnend mit den Missionen in der Zhou-Dynastie werden Sie möglicherweise aufgefordert, benachbarte Städte zu erobern, um Missionsziele zu erreichen. Städte werden von Ihrem Militär unter Verwendung der Kaiserreichkarte erobert. Vollständige Einzelheiten über die Eroberung feindlicher Städte finden Sie in der Online-Hilfe.

M. Offenes-Spiel-Missionen

Zusätzlich zu den historischen Missionen in *der erste kaiser* können Sie auch Missionen mit offenem Ende spielen, bei denen Ihr Auftrag einfach darin besteht, ohne Zeitbegrenzung oder Zwänge die beste Stadt zu bauen, die Sie können. Um eine Mission mit offenem Ende zu spielen, wählen Sie im Spielauswahlbildschirm (siehe Kapitel III) den Button *Offenes Spiel* an. Das bringt Sie zum Dialog *Offenes Spiel*. Der Dialog *Offenes Spiel* fordert Sie auf, eine Anzahl von Einstellungen vorzunehmen, unter denen Ihre Mission gespielt werden soll.

Einzelheiten dazu finden Sie in der Online-Hilfe. Nachdem Sie Ihre Einstellungen vorgenommen haben, können Sie losspielen. Wählen Sie dazu *Spielen* an. Die Stadtkarte wird geöffnet und es kann losgehen. Von nun an geht das Spiel seinen normalen Gang.

N. Im Spiel Punkte machen

Jede Mission hat in *der erste kaiser* bestimmte zugehörige Ziele (wie unten aufgelistet). Am Ende jeder Mission erhalten Sie Punkte, die darauf basieren, wie Sie sich beim Erreichen jedes Ziels der Mission geschlagen haben, aber auch auf der Zeit, in der Sie die Mission beendet haben, sowie auf dem Schwierigkeitsgrad, den Sie spielen. Wenn Sie eine Mission oder ein Szenario mit einem höheren Punktestand als bei jedem früheren Spiel beenden, wird Ihr Highscore in den Kaiserlichen Aufzeichnungen vermerkt, auf die Sie im Hauptmenü über den Button **Highscores ansehen** zugreifen können (siehe Kapitel III).

1. Missionsziele

Zu den Missionszielen kann jedes der nachfolgenden einzeln oder in Kombination gehören. Klicken Sie auf den Button Missionsziele in der linken unteren Ecke der Steuerleiste, wenn Sie den Zielstatus der Mission sehen möchten, die Sie spielen. Kurze Zusammenfassungen der *Missionsziele* finden sich nachfolgend. Genauere Einzelheiten finden Sie in der Online-Hilfe.

Bevölkerungsziel : Dieses Ziel erfordert, dass die Bevölkerung der Stadt eine Mindestzahl erreicht (zum Beispiel 3000 Menschen).

Stadtkasseziel: Dieses Ziel erfordert, dass die Stadt eine Mindestmenge Geld in der Stadtkasse hat.

Monumentvollendungziel : Dieses Ziel erfordert, dass die Stadt die genannten Monumente vollendet.

Tiergartenziel: Dieses Ziel erfordert, dass Sie eine vorgegebene Zahl von Tierarten in Ihrem Palast-Tiergarten haben.

Städtehandelziel: Dieses Ziel erfordert, dass Sie Handelsbeziehungen zu anderen Städten knüpfen, was durch Handelsstationen und/oder Handelskais erreicht wird.

Vasallenstädteziel: Dieses Ziel erfordert, dass Sie andere Städte erobern.

Wohnungsziel: Dieses Ziel erfordert, dass Sie eine bestimmte Bevölkerungsgröße in einer angegebenen Stufe von Wohnungen unterbringen.

Produktionslevelziel: Dieses Ziel erfordert, dass Sie bei einer bestimmten Ware (z. B. wie etwa Keramik und Bronze) einen jährlichen Level bei der Produktion erreichen.

Verehrunglevelziel: Dieses Ziel erfordert, dass Sie für eine bestimmte Anzahl von Monaten (insgesamt, nicht unbedingt am Stück) einen aktiven Helden haben. Feindliche Helden (aus anderen Städten) zählen nicht, aber Sie könnten verschiedene Helden zu verschiedenen (nicht aufeinander folgenden) Zeiten einsetzen, um das Ziel zu erreichen.

Verbündetenziel: Dieses Ziel erfordert, dass Sie eine vorgegebene Zahl anderer Städte als Verbündete gewinnen.

Profitziel: Dieses Ziel erfordert, dass Sie einen vorgegebenen jährlichen Profit erwirtschaften.

2. Punkte bei einem Multiplayer-Szenario

Einzelheiten über Punkte bei Multiplayer-Missionen finden Sie in der Online-Hilfe.

3. Eine Mission verlieren

Eine Mission können Sie auf zweierlei Weise verlieren:

Anhaltende Verschuldung: Ist Ihre Stadt 36 Monate hintereinander im Soll, verlieren Sie die Mission. Das bedeutet ein wirtschaftliches Versagen.

Militärische Niederlage: Sie können eine Mission niemals gewinnen, wenn Ihre Stadt Vasall einer anderen ist (d. h. wenn Sie von einer anderen Stadt erobert wurden oder kapituliert haben). Außerdem müssen Sie, wenn Sie gerade ein Vasall sind und wieder angegriffen werden, die Angreifer durch Bestechung von einer Attacke abhalten oder den Kampf gewinnen, damit Sie die Mission nicht verlieren. In manchen Fällen ist eine vom Computer gesteuerte Stadt, die Sie angreift, militärisch so überlegen, dass Sie den Vasallenstatus niemals durch Rebellion abstreifen können, auch wenn Sie gerade nicht erobert sind. In solchen Fällen müssen Sie die Angreifer durch Bestechung vertreiben, sonst verlieren Sie die Mission.

O. Multiplayer-Missionen spielen

Einzelheiten über das Spiel bei Multiplayer-Missionen finden Sie in der Online-Hilfe.

Um ein Multiplayer-Spiel zu beginnen, müssen Sie nach folgenden drei Schritte vorgehen:

Schritt #1

Multiplayer-Szenarios

Klicken Sie im Hauptbildschirm den Button *Multiplayer-Szenario* an. Damit wird der *Lobby-Verbindung*-Bildschirm von *der erste kaiser* aufgerufen, wie unten abgebildet. Dieser Bildschirm ist der Ausgangspunkt für Multiplayer-Spiele.



Schritt #2

Wenn dies Ihr erstes Multiplayer-Spiel ist, müssen Sie sich als neuer Benutzer anmelden, indem Sie den Button *Neuen Benutzer erstellen* anklicken. Das rechte Feld des Bildschirms wird aktualisiert und Sie werden gebeten, Informationen einzugeben: Benutzername, Passwort, E-Mail-Adresse usw.

Wenn Sie Einzelheiten dazu erfahren möchten, klicken Sie bitte im Optionen-Feld auf den Button Hilfe.

Schritt #3

Nachdem Sie einen neuen Benutzer erstellt haben, müssen Sie sich einloggen, indem Sie Benutzernamen und Passwort in die Felder eingeben, die der *Lobby-Verbindung*-Bildschirm von *der erste kaiser* dafür vorsieht (und/oder indem Sie einen von zwei Buttons anklicken).

Wenn Sie auf den Button *Login* unter Ihrem Passwort klicken, gelangen Sie zur *Willkommen-Seite* von "Sierra OnLine Quick Play", wie unten abgebildet.



Wenn Sie in der unteren Statusleiste *Andere Multiplayer* anklicken, gelangen Sie zu dem unten abgebildeten Bildschirm. Das ist die beste Verbindung, wenn Sie über ein LAN spielen.



Die "Online-Hilfe" auf Sierras Lobby-Server präsentiert weitere Details über all diese Funktionen.

V. GEBÄUDELISTE

Einzelheiten über Gebäude - Kosten, Arbeitskräfte, Attraktivität, Feng-Shui und Inspektionen - finden Sie in der Online-Hilfe.

VI. MITWIRKENDE

BREAKAWAY GAMES

Präsident: Doug Whatley
Produktion: Ed Beach
Spiel-Design: Charlie Kibler, Ben Knight, Melissa Sawicki, Ed Beach
Campaign Design: Charlie Kibler, Ed Beach
Dokumentation: Robert E. Waters, Ben Knight, Charlie Kibler
(Besonderer Dank geht an Beth Waters und die Beta-Tester für zusätzliche Bearbeitung/Korrekturen.))
Künstlerische Leitung: Stephen Langmead
Grafik (Leitung): Mike Phillips
Videoanimation: Nathan Heazlett, Russell Vaccaro, Jesse Brophy, Bill Ahlswede, Erroll Roberts, Todd Brizzi
Ingame-Grafik: Steve Langmead, Mike Phillips, Nathan Heazlett, Russell Vaccaro, Dwight Eppinger, Jesse Brophy, Bill Dugan, Bill Ahlswede, Amy Brown, Erroll Roberts, Todd Brizzi, Max Remington
Web Site: Bill Dugan
Programmierung (Leitung): Andy House
Programmierung: Jeff Ullman, Peter Giancola, Bob Timpko, Jeff Curley, Jim Perry, Natalya Abramova, Ed Beach, Rob Rybczynski
Qualitätssicherung (Leitung): Melissa Sawicki
Qualitätssicherung: Rex Martin, Dan Hinks, Adam Bryant, Mike Rea, Steve Cole, Ellie Crawley
Netzwerk-Support: Dan Hinks
Musik: Jeff van Dyck (DNA Multimedia Audio)
Soundeffekte: Rob Ross (Sound endeavourS)

IMPRESSIONS GAMES / SIERRA ENTERTAINMENT

Produktion: Jon Payne
Produktionsleitung: Eric Hayashi
Vizepräsident Entwicklung: Rod Nakamoto
Entwicklungsmanagement (Unterstützung): Greg Sheppard
Design (Leitung): Tony Leier
Künstlerische Leitung: Andrea Muzeroll
QS (verantw. Leitung): Gary Stevens
QS (Leitung): Darren Cannon
QS (Test): Patrick Orr, Ed Miller, Kris Bryan, Tony Case
VP f. Marketing: Barbara Schwabe
Markenmanagement (Nordamerika): Alex Rodberg
Markenmanagement (Europa): Beatrice Henrion
PR (verantw. Leitung): Kathy Miller
PR-Management: Adam Kahn
Technologie-Programmierung (Management): Mike Nicolino
Technologie-Programmierung: Bill Dewey, Brent LaPoint, Brian Rothstein, Brendan Vanous, Dean Webster
Verwaltung (Unterstützung): Beth Adams
Besonderer Dank: Mike Ryder, Julie Pitt, Cathy Johnson

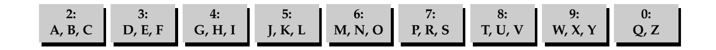
SERVICELEISTUNGEN
KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 99 40 940 *Rund um die Uhr*
Fax: 06103 99 40 188 *Rund um die Uhr*

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen.

Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind **montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr** erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.



2:	3:	4:	5:	6:	7:	8:	9:	0:
A, B, C	D, E, F	G, H, I	J, K, L	M, N, O	P, R, S	T, U, V	W, X, Y	Q, Z

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Vivendi Universal Interactive Publishing wenden:

Vivendi Universal Games Deutschland GmbH
Technischer Kundendienst
Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
Deutschland

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING DEUTSCHLAND WEBSITE

http://www.vup-interactive.de   Rund um die Uhr

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

GARANTIE

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN.

Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm“ genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Sierra Entertainment, Inc. oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung“ genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenz

Sierra Entertainment, Inc. (im folgenden „der Lizenzgeber“) räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Die Installation des Programms in einem Netzwerk bzw. die Nutzung der Software auf mehreren Computern auf einmal ist ohne ausdrückliche Erlaubnis im Rahmen der Lizenzvereinbarung untersagt. Sie müssen die dazugehörigen Handbücher lesen und die dazugehörigen Vereinbarungen akzeptieren, falls Folgendes gegeben ist: a) Das Programm verfügt über eine Multiplayer-Funktion; b) Das Programm enthält desweiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor“ genannt) , der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien“ genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung; Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz

Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte), jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets“ (spezielle Applikationen) sind Eigentum des Lizenzgebers oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten. Die Lizenzgeber der verschiedenen Komponenten des Programms behalten sich rechtliche Schritte im Falle einer Verletzung dieser Lizenzvereinbarung vor.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers

A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber erhalten zu haben.

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem (1) Computer abgetrennt werden.

C. Sie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden, Sie sind aber nicht berechtigt;

(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;

(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon (dazu gehören unter anderen Bilder, Sounddateien, Schriften, Grafiken, Cliparts, Animationen, Photos, Datenbanken) eine. kommerziellen Zweck zu

verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört;

(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von dem Lizenzgeber den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich Bilder, Sounddateien, Schriften, Grafiken, Cliparts, Animationen, Photos, Datenbanken) zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Sierra Entertainment, Inc. als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von dem Lizenzgeber im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollemulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

4. Weitergabe des Programms

Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, dass der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home-oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Ende der Lizenzvereinbarung

Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten. Der Lizenzgeber ist nach eigenem Ermessen unbeschadet sonstiger Rechte berechtigt, die Lizenz bei Verstößen gegen diese Lizenzvereinbarung zu kündigen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, das Programm und alle neue Materialien unverzüglich zu löschen.

6. U.S.A. Ausfuhrbeschränkungen

Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals“ des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders“ des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programm stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, dass Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Beschränkte Gewährleistung

Der Lizenzgeber lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend“ ausgeliefert.
DER LIZENZGEBER ERTEILT KEINE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE RICHTIGKEIT, VOLLSTÄNDIGKEIT, UNVERSEHRTHEIT, VERKÄUFLICHKEIT SOWIE DIE EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK DES PROGRAMMS. WEITERHIN ÜBERNIMMT DER LIZENZGEBER KEINERLEI GARANTIEN BEZÜGLICH DER JAHR 2000-TAUGLICHKEIT DER SOFTWARE. DIES GILT INSBESONDERE FÜR MÖGLICHE AUSWIRKUNGEN AUF DIE LEISTUNG ODER FUNKTIONALITÄT DES PROGRAMMS VOR, WÄHREND ODER NACH DEM JAHR 2000 SOWIE DIE KORREKTE VERARBEITUNG VON DATEN WÄHREND UND NACH DER JAHRESWENDE. DIESERÊ GARANTIEAUSSCHLUSS BEZIEHT SICH FERNER AUF DEN KORREKTEN DATENAUSTAUSCH ZWISCHEN PRODUKTEN ODER ANWENDUNGEN VON DRITTANBIETERN.

Sämtliche Risiken, die aus der Verwendung des Programms, des Editors und der Handbücher entstehen können, trägt der Lizenznehmer. Der Lizenzgeber garantiert für einen Zeitraum von 180 Tagen ab dem Kaufdatum des Programms, dass das Programm frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern ist und bei normaler Verwendung im wesentlichen gemäß der beiliegenden Dokumentation funktioniert. Sollte sich das Programm in diesem Zeitraum als fehlerhaft erweisen, verpflichtet sich der Lizenzgeber nach eigenem Ermessen und nach Vorlage einer gültigen Rechnung 1) den Fehler zu beheben, 2) den Austausch des fehlerhaften Produktes vorzunehmen, oder 3) dem Lizenznehmer den Kaufpreis zu erstatten. Da einige

Staaten/Rechtsprechungen zeitliche Beschränkungen implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht. Sollten Sie ein Produkt beispielsweise im Falle eines Defekts umtauschen oder zurücksenden wollen, folgen Sie bitte der dieser Lizenz beigefügten Vorgehensweise für den Technischen Kundenservice.

8. Haftungsbeschränkung

WEDER DER LIZENZGEBER, NOCH SEINE SUBUNTERNEHMER, TOCHTERGESELLSCHAFTEN ODER LIZENZGEBER HAFTEN FÜR DURCH DIE VERWENDUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS ENTSTEHENDE SCHÄDEN. DAZU GEHÖREN UNTERE ANDEREM ARBEITS- UND COMPUTERAUSFÄLLE, FEHLFUNKTIONEN SOWIE ALLE FINANZIELLEN VERLUSTE ODER SCHÄDEN. Da einige Staaten/Rechtsprechungen den Haftungsausschluss für Schäden und Folgeschäden bzw. die zeitliche Beschränkung implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht.

9. Rechtsansprüche

Sie stimmen hiermit zu, dass der Lizenzgeber erheblich beschädigt wird, falls diese Lizenzvereinbarung verletzt wird, und infolgedessen dass der Lizenzgeber sich mit dieser Lizenzvereinbarung gegen Schädigungen versichert und zur Wahrung seiner Rechte im Rahmen dieser Lizenzvereinbarung auch ohne Verpflichtung oder andere Sicherheiten oder eine nachweisbare Schädigung entsprechende Rechtsmittel ergreifen kann. Ferner findet die Rechtsprechung der jeweils zuständigen Staaten Anwendung.

10. Verschiedenes

Erfüllungsort und Gerichtsstand dieser Lizenzvereinbarung ist Deutschland und deutsche Gesetze sind anwendbar. Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis. Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch Ihres solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken. Sie bestätigen hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, dass die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung ihres Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Sie bestätigen außerdem und erklären sich einverstanden, dass diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen besteht, und dass die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen aufhebt.

EULA TECHNISCHER KUNDENDIENST

<u>Achtung :</u> Der technische Kundendienst bezieht sich ausschliesslich auf die private Nutzung entsprechend der diesem
Produkt beigefuegten Lizenzbestimmungen. Folglich kann der technische Kundendienst fuer gewerbliche Nutzung der Produkte nicht gewaehrt werden

Umtausch von defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten durch den Kundendienst

Innerhalb von 180 Tagen nach Kaufdatum erhalten Sie fuer defekte CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten von unserem Kundenservice kostenlosen Ersatz. Bitte senden Sie hierzu

- die defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten
- eine Kopie des Kaufbeleges

an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen , Ihre vollstaendige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsueber erreichen koennen.

Nach Ablauf der 180 Tage bieten wir Ihnen einen Umtausch von defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten gegen einen Unkostenbeitrag von 20 DM (10 Euro) an . Bitte senden Sie hierfuer die defekten CD-Rom, DVD-Rom oder Disketten und einen Verrechnungsscheck, ausgestellt auf Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland Gmbh., an unseren Kundendienst. Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen , Ihre vollstaendige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsueber erreichen koennen.

Adressieren Sie Ihren Brief bitte an Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland Gmbh., Technischer Kundendienst, Paul-Ehrlich-Straße 1, D-63225 Langen, Deutschland.

UMTAUSCH DES HANDBUCHS

Sollten Sie Ersatz fuer das Handbuch Ihres Spieles benoetigen, bieten wir Ihnen fuer den Preis von 7 Euro ein neues Exemplar an . Bitte senden Sie uns hierzu eine Fotokopie der Diskette bzw. die CD-Rom/DVD-Rom Nr.1 Ihres Spiels und einen Verrechnungsscheck ausgestellt auf Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland Gmbh.an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen , Ihre vollstaendige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagsueber erreichen koennen. Adressieren Sie Ihren Brief bitte an Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland Gmbh., Technischer Kundendienst, Paul-Ehrlich-Straße 1, D-63225 Langen, Deutschland

Fuer andere Reklamationen kontaktieren Sie bitte unseren Kundendienst, da wir ausserhalb oben genannter Ruecknahmeangebote keine Ruecksendungen annehmen koennen und diese zu Ihren Kosten zuruecksenden muessen.

Die Kontaktadresse zum Kundendienst entnehmen Sie bitte dem Handbuch.

* Wir empfehlen Ihnen diese Sendung per Einschreiben zu senden, da wir im Falle von auf dem Postweg verloren gegangener Sendungen keine Haftung uebernehmen koennen. Die Versandkosten koennen nicht erstattet werden.

Notizen:

Notizen: